

MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!

可
愛
い

GAZETA KAWAII
powieś nas w swojej szkole!



DRAGON
BALL
w Polsce!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 7,50 zł

Nr 6/99 (22)
PAŹDZIERNIK/LISTOPAD 1999

MAMORU OSHII
na planie filmu "Avalon" **W POLSCE!**

Szkarłatny pilot
ze świnią w hydroplanie

Kiki's delivery service
pocztą na miotle

Hotaru no haka
grobowiec świetlików

Naoko Takeuchi
mangowa czarodziejka

Wielkie roboty
duże jest piękne!

Magie Knight Rayearth © Clamp
Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

SILVER SHARK

ISSN 1428-5894 06

9 771428 589903

Jedyne POLSKIE MANGOWE KOMPENDIUM dostępne jeszcze przed Mikołajem! (*)

A w nim między innymi: (!!!)

- Uzupełnione i poprawione teksty z magazynu Kawaii!
- Unikatowe materiały, których jeszcze nigdzie nie opublikowano!
- Historia magazynu Kawaii!
- Historia mangi!
- Twórczość Czytelników!
- Dragon Ball, Sailor Moon, Clamp, Neon Genesis Evangelion, Akira, Tenchi Muyo... ..

I wiele innych niespodzianek!

**TEGO NIE MOŻESZ PRZEGAPIĆ!!!
DRUGA TAKA OKAZJA NIE POWTÓRZY
SIĘ JUŻ NIGDY!!!**

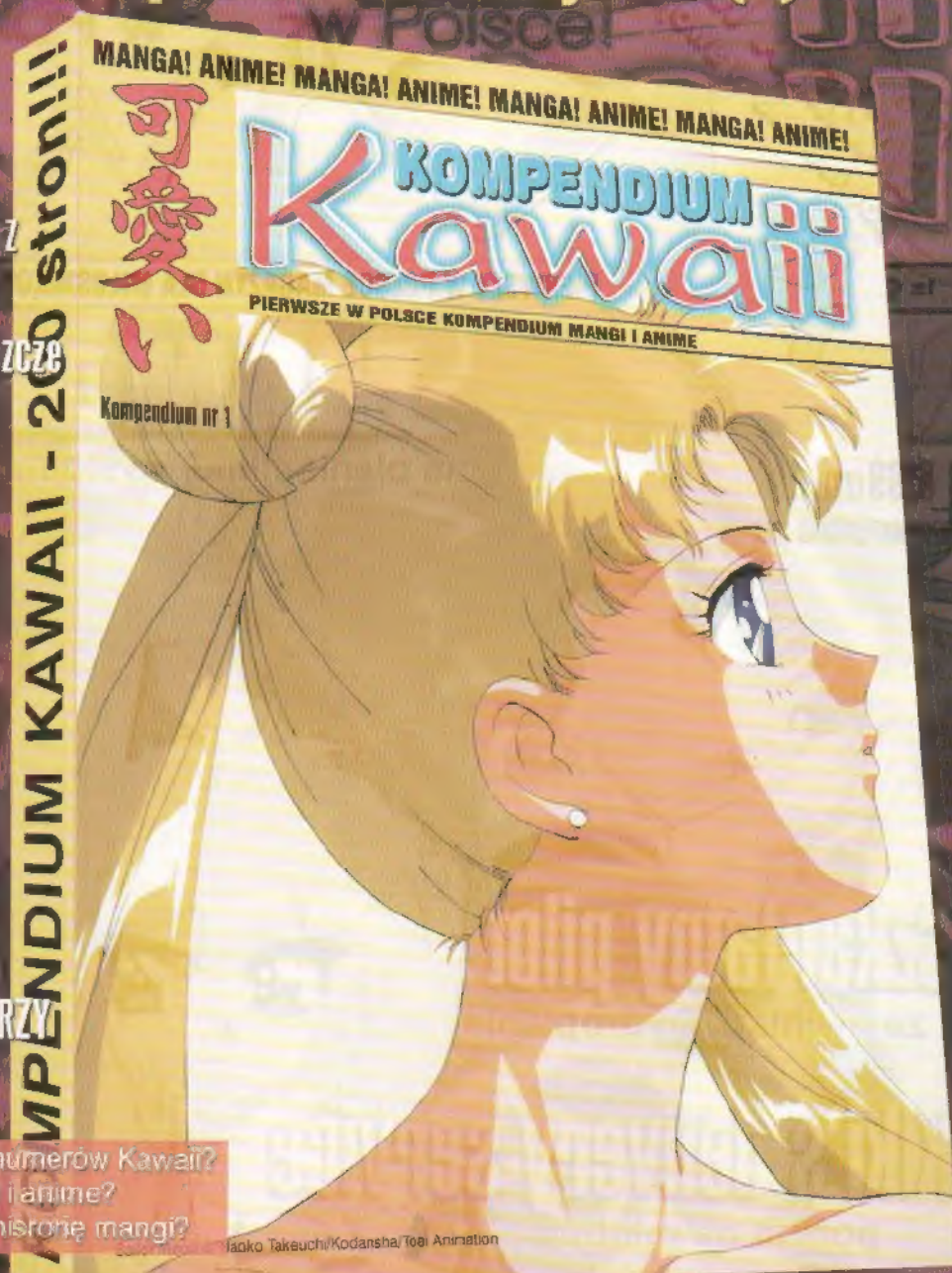
- * Nie możesz dostać archiwalnych numerów Kawaii?
- * Chcesz wiedzieć więcej o mandze i anime?
- * Chcesz poznać redakcję Kawaii i historię mangi?

W KOMPENDIUM KAWAII znajdziesz to
wszystko i o wiele więcej!

Będzie to jedyne i niepowtarzalne wydanie
(nie przewidujemy dodruków), ograniczony
nakład - tylko dla fanów! Niepowtarzalny prezent
dla każdego fana mangi i anime! Niesamowite
źródło mangowej wiedzy dla każdego fana!

Wszyscy, którzy chcą mieć pewność, że otrzymają
Kompedium Kawaii, mogą zamówić je już teraz!
(patrz: przekaz na końcu magazynu).
Dzięki temu będziesz miał pewność,
że nie tylko otrzymasz Kompedium Kawaii
najszybciej jak to możliwe, ale również
MNIEJ ZAPŁACISZ! - pamiętaj - kto pierwszy,
ten lepszy. Drugiej takiej okazji nie będzie...

* W sprzedaży od początku listopada!



**Miejsce na Twoją reklamę!
Dzwoń! - 0601 79-95-92**

Cena sklepowa: 25 złotych

Cena w Kawaii: 20 złotych + pewność otrzymania (nakład ograniczony)

Kawaii

Numer 22

Październik/Listopad 99
e-mail: kawaii@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl, #kawaii-pl

Redakcja

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyazawa
tłumaczenie / opracowanie
materiałów źródłowych, korespondencja z Japonii

Dariusz Styra
film, historia i kultura Japonii

Stali współpracownicy

Włodzisław Nowakowski
Tom S. Gawroński
Aneta Niewada
Małgorzata Musiałowska
Bazyli Zygań
Aleksandra Janusz

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy

Grzegorz Jędrzejczyk

Wydawca

Silver Shark Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herda
Alerowik.pl

Daniel Sniegowski
Prenumerata

Dział Reklamy

Jacek Budun
tel.: 0007 79 95 92

Wszystkie prawa w tym prawo autorskie nie mogą być w żadnym
miejscu kopiowane, rozpowszechniane, reprodukcje, tłumaczenia, ani inne formy
elektroniczne, czy też w inny sposób, bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść
ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie-
zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do
redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie prawa firmowe i osobiste, są zastrzeżone przez
ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach
informacyjnych.

No part of the publication may be reproduced, stored, or
transmitted, in any form or by any means, without the
written permission of the publisher. Silver Shark accepts
no responsibility for the contents of included
advertisements, and does not warrant the publisher's
ability to fulfill a right not to infringe unregistered materials for
their authors, and to modify submitted texts. All brands
and product names are trademarks or registered trademarks of
their respective holders, and were used in this publication
only for the informational purposes.

Miesięcznik NEWTYPE, przysyła nam
Keros i Błaż z MANGAZYNu. Dziękujemy!

Redakcja teledysków podziękowania Ambasadzie
dla Japonii w Warszawie, za udostępnienie
materiałów do publikacji.

Z KRAJU I ZE ŚWIATA

MANGOWA MORDKA MORDENA

3xM to nowa rubryka, w której możecie spodziewać się
najróżniejszych "dziwnych rzeczy", chociażby w części
związanych z mangą, czy też Japonią. Mordena nie da Wam
się nudzić, w każdym wydaniu jego kącik znajdziecie
aport różnych ciekawych informacji, które każdemu fanowi
mangi wcześniej czy później się przydadzą.

PORCO ROSSO

Cofnijcie się wraz z
tajemniczym pilotem o
pseudonimie Porco Rosso
do czasów "złoty
lotnictwa". Do wieku
wspaniałych maszyn, które
mknęły przez błękitne
niebo i odkrywały przed
swoimi właścicielami nowy
świat... kolejny hit Króla Anime - Hayao Miyazakiego, który
można było obejrzeć w polskiej wersji językowej na falach
kanałów, "Canal Plus" oraz "Ale Kino!".



ANIME W TELEDYSKACH

KIKI'S DELIVERY SERVICE

Magiczna poczta Kiki - kolejna magiczna opowieść z
dorobku Hayao Miyazakiego, którą znać po prostu trzeba!
Jeśli przypadł Wam do gustu świat Totorów, a Wasze serce
szepotało poprosiło o jeszcze - oto wspaniała przygoda -
pierwsze kroki w dorosłym życiu i walka o niezależność -
być może już niedługo wielu z Was znajdzie się na miejscu
Kiki...

K. TSUBASA - CHARAKTERYSTYKI (część 2)

HOTARU NO HAKA

Druga wojna światowa, śmierć,
głód, zniszczenie... a w całym tym
zamieszaniu dwójka dzieci
walczących o przetrwanie...
myślicie, że wszystko już
widzieliście? - po raz kolejny
przekonajcie się, jak daleko sięga
manga i anime... przed projekcją
obowiązkowo uprasza się o
zakup paczki chusteczek... będą
Wam potrzebne...



ROBOT CARNIVAL

Dziewięciu animatorów - jedna wizja! Robot Carnival to
zestaw nowelek, których głównym bohaterem jest robot! -
zabawne, wzruszające, straszne i zadziwiające - tutaj
znajdziecie wszystkie rodzaje opowieści. Jeden film, który
zadowolili najwybredniejsze gusta...

NAOKO TAKEUCHI

AKIRA

CLAMP

Ha! A tutaj prawdziwa grałka dla
wszystkich fanów sławnej w
całym mangowym świecie grupy
Clamp! Jeśli jeszcze nie
orientujecie się, o kim mówię,
czym prędzej pędźcie na tę
stronę i nadrobicie brak! Jeśli
natomiast wiecie kto to taki,
również warto podsumować
swoją wiedzę, gdyż z sympa-
tycznymi paniami, a właściwie z
ich twórczością, spotkamy się
na naszych łamach jeszcze
niejednokrotnie.



MAGIC KNIGHT RAYEARTH

No właśnie, oto kolejna okazja do wejścia w dziwny i
magiczny świat grupy Clamp. Jedną z najbardziej znanych
pozycji i chyba jedną z najbardziej oryginalnych w ich
dorobku - Trojka dziewcząt zostaje przeniesiona do
fantastycznego świata, któremu zagraża śmiertelne
niebezpieczeństwo, a jedynym dla niego ratunkiem są
tajemniczy rycerze... Magic Knight Rayearth...

GAZETA KAWAII + PLAKAT

Od dzisiaj oprócz plakatu będziecie również regularnie
otrzymywali porcję świeższej informacji prosto z Japonii -
Gazeta Kawaii! - dzięki niej możecie zainteresować się
anime wiele osób - wystarczy, że udostępnicie Gazetę
Kawaii wszystkim, którzy tego zapragną - mówiąc w skrócie

4-9

- powieście nas w (np.) swojej szkole! Czekamy również na
Wasze opinie - jak Wam się podoba nasz nowy dodatek i co
moglibyśmy w nim zmienić na lepsze!

FANDOMINACJA (część 5)

MAMORU OSHII W POLSCE

WYWIAD - RAFAŁ RZEPKA

RURONI KENSHIN

Manga, którą każdy fan znać powinien. Jedną z najbardziej
znanych i cenionych serii mangowych, która podbiła serca
fanów na całym świecie. Uwaga dziewczęta! - to coś dla
Was! - przystojny, główny bohater tej opowieści, podbije
Wasze serca. Jego tajemnicza przeszłość i blizna na
policzku w kształcie krzyża, zapadną Wam na długo w
pamięć...

WYWIAD - WANEKO

DRAGON BALL

Czy wiecie, jak wielki wpływ
miał Dragon Ball na
rozwoju się wielu rynków
mangowych na świecie? -
jeśli nie, to wiedzieć, że ta
opowieść, to prawdziwa
BOMBA! - bomba, która łączy
chwila wybuchnie i tu nas...



WYWIAD - YOSHIKO, MAKO I URESHI

WIELKIE ROBOTY

O la la! - temat morze! -
jeden z najbardziej znanych
i najbardziej fascynujących
tematów w mandze i anime.
Kto z Was nie słyszał o
"wielkich robotach"? Na
pewno każdy. Nie ważne, czy
ten temat Was interesuje,
czy też jego obecność Wam
przeszkadza - jedno jest
pewne - manga nie byłaby
tym, czym jest, gdyby nie... roboty... WIELKIE ROBOTY... ten
artykuł, to pozycja obowiązkowa w tym numerze...



DRAGON HALF

Pół dziewczyna, pół smok, mnóstwo problemów i zabójczy
humor, który zwał Was z nóg! Z pewnością każdy z Was zna
przezabawne anime, które swego czasu można było, za
sprawą dystrybutora Planet Manga, nabyć w Polsce. Jeśli
spodobała Wam się ta opowieść, poznajcie jej autora i...
wersję komiksową tego przeboju...

FINAL FANTASY CLUB

KONWENTY

CESARZ JAPONII

KSK

HIROSHIMA I NAGASAKI

KAWAII KONTAKT

LEKCJA RYSUNKU (lekcja 2)

Popularność, jaką zyskał ten dział, zaskoczył nawet nas.
Jak się okazuje - większość naszych Czytelników pragnie
nauczyć się rysować! - jeśli takie jest Wasze marzenie, my
postanowiliśmy je spełnić! Uwaga - od następnego numeru
Kawaii, Lekcje rysowania urosną do czterech stron! Możecie
się spodziewać jeszcze większej dawki szkiców i wyjaśnień,
a całość dodatkowo zostanie wzbogacona zdjęciami, dzięki
którym krok po kroku poznacie tajemnice tworzenia
mangowego świata!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA, ODEZWA OTAKU 13, ZAMÓWIENIA KOMPENDIUM KAWAII

81-82



Detronizacja Sailor Moon!!!

Tym dziwnym okrzykiem witamy Was w kolejnym numerze naszego (i Waszego!) magazynu! O co w ogóle chodzi? Ano moi drodzy - jesteśmy na progu historycznej chwili! Oto wszechdobry, dotąd niepokonana i najstarsza mangowa czarodziejka została po raz pierwszy w historii naszego pisma i polskiego rynku mangowego, zdetronizowana! Mówię oczywiście o "Liście przebojów", której to Wy jesteście twórcami i jury. Mangosia, która zajmuje się na co dzień podliczaniem Waszych głosów, już od jakiegoś czasu sygnalizowała mi, że Sailor Moon traci swoją zdecydowaną przewagę nad innymi tytułami mang i anime (przepaść była zazwyczaj ogromna i nie do przeskokowania), ale dopiero przy ostatecznym podliczeniu ostatniej partii głosów okazało się, że stało się to, co dotąd wydawało się niemożliwe! W liście na najpopularniejszą mangę Sailor Moon przegrała z Neon Genesis Evangelion, natomiast w anime nadal prowadzi, ale tylko jednym głosem! Oznacza to ni mniej ni więcej, że polscy fani mang i anime zaczynają wypływać na coraz "szersze wody" mangowego oceanu! Jest to również znak zmieniającego się (na lepsze!) polskiego rynku mangowego, który ewoluuje wraz z nami! Zapiszcie sobie tę datę, bo przejdzie ona do historii mangi w Polsce! Ufff... po takiej informacji trudno przejść do dalszej części, ale spróbuję... Jak widać bieżący numer Kawaii jest kolejnym krokiem ku ulepszeniu pisma. Wokół roji się od sensacyjnych wiadomości i niespodzianek. - Mamoru Oshii w Polsce, Dragon Ball w RTL7, nowe wydawnictwo mangowe na naszym rynku, Gazeta i Kompendium Kawaii, a ponadto większa ilość mangi w piśmie! - to, czego zawsze chcieliście! Jeśli nadal będzie szło tak dobrze, możecie się spodziewać dalszych przeobrażeń i ulepszeń w Kawaii - wszystko zależy od rozwoju naszego kochankiutkiego, raczkującego, polskiego rynekku mangowego... Omawiał zawartości pisma nie będę - wystarczy wrócić na wcześniejszą stronę, bądź przejrzeć cały numer. Dodam tylko, że nadal eksperymentujemy (na podstawie próśb zawartych w Waszych listach!) z wyglądem pisma - czy podobają Wam się duże, całostronicowe grafiki przy niektórych artykułach, czy też mamy je zmniejszyć i zapelnąć strony dodatkowym tekstem? - wybór jak zwykle należy do Was, czekamy na Wasze opinie! Aha! - serdecznie dziękujemy za wszystkie kartki z wakacji! Jesteście wspaniali! Niektóre z nich pokażemy w KSK, gdyż są tak śliczne (mam na myśli te wykonane przez Was), że grzechem byłoby je odkładać na półkę. Coś jeszcze? - a właśnie! - szkoła! - nie przejmujcie się! - pomożemy Wam przetrwać do następnych wakacji! Dołożymy wszelkich starań, żebyście mieli dobre humory przez cały rok! Zapraszam do lektury najnowszego numeru Kawaii!

Paweł Musiałowski



Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

Anime w tv!

RTL7:

Na początek rewelacyjna wiadomość! W chwili, gdy trzymacie ten numer Kawaii w rękach, jeśli wszystko poszło pomyślnie, lada chwila na kanale RTL7 ruszy stały, codzienny blok anime! Oto tytuły, których można się spodziewać:

- Dragon Ball (patrz: Kawaii 10-maj98, 13-wrzesień98, 16-grudzień98 oraz numer bieżący);

- Doctor SLUMP (patrz: obok);

- Saint Seiya (patrz: Kawaii grudzień 98);

Dwa pierwsze tytuły pozostaną bez zmian, Saint Seiya natomiast będzie nosił tytuł: Seiya - Mistyczny Wojownik. Oficjalna data rozpoczęcia emisji anime na RTL7, to 1 października.

W dalszych planach: pozycje erotyczne anime (w godzinach wieczornych). Tym, którzy jeszcze się nie zorientowali jak wielkim światowym hitem jest seria Dragon Ball, wyjaśniamy - ten serial to DYNAMIT! Wszędzie, gdzie się pojawił, przebiegał kilkakrotnie popularnością tak wielki hit jak Sailor Moon. Dzięki temu serialowi wiele rynków mangowych w Europie (np. Francja, Hiszpania) nabrało prawdziwego rozpędu! Czyżby dzięki kanelowi RTL7 również Polskę miała dopaść "mangowa gorączka"??? Mammy gorącą nadzieję, że TAK! Mammy również nadzieję, że fani podtrzymają ludzi z RTL7 na duchu, gdyż biorąc pod uwagę, jak często w środkach masowego przekazu oskarżano Sailor Moon o szerzenie przemocy i pornografii, z pewnością Dragon Ballowi "oberwie" się jeszcze mocniej. Liczymy na Was! - bądźcie czujni i walczycie o swoje prawa! Do zobaczenia na falach RTL7!

Tym, którzy jeszcze się nie zorientowali jak wielkim światowym hitem jest seria Dragon Ball, wyjaśniamy - ten serial to DYNAMIT! Wszędzie, gdzie się pojawił, przebiegał kilkakrotnie popularnością tak wielki hit jak Sailor Moon. Dzięki temu serialowi wiele rynków mangowych w Europie (np. Francja, Hiszpania) nabrało prawdziwego rozpędu! Czyżby dzięki kanelowi RTL7 również Polskę miała dopaść "mangowa gorączka"??? Mammy gorącą nadzieję, że TAK! Mammy również nadzieję, że fani podtrzymają ludzi z RTL7 na duchu, gdyż biorąc pod uwagę, jak często w środkach masowego przekazu oskarżano Sailor Moon o szerzenie przemocy i pornografii, z pewnością Dragon Ballowi "oberwie" się jeszcze mocniej. Liczymy na Was! - bądźcie czujni i walczycie o swoje prawa! Do zobaczenia na falach RTL7!

Super 1:

- Zorro - pn.-pt.



TVP1:

- Muminki - śr. - 19.00.

Polsat 2:

- Jeździec srebrnej szabli (wersja amerykańizowana) - wt. 17.15, śr. 8.30, czw. 17.15, pt. 8.30.

- Halo Sandybell - pn. 8.30 i 17.15, wt. 8.30, śr. 17.15, czw. 8.30, pt. 17.15.

- Calineczka - sob. 10.00.

- Lulu i cudowny kwiat - nd. 10.00.

Smyk:

- Mary Bell.



- Jedenastka marzeń - pon.-pt. - 15.30.

- Przygody Hucka Finna - pn., wt., śr., czw., pt., nd. - 11.30.

- Wróżka z krainy kwiatów - sob. - 16.00.

TMT:

- Pinokio.

Nasza TV:

- Captain Tsubasa - pon.-pt. 8.30, 15.00.

- Voltron - pn. - pt. 9.00, 15.30.

- Opowieści z klonowego lasu - sob., nd. - 11.00.

Polonia 1:

- Bia - pn., śr., pt. - 21.00.

RTL2:

- Dragon Ball - pn.-pt. 15.35 - od 30.08.99.

- Pokemon.

TV Polonia:

- Sara Mała Księżniczka - sob. - 9.30.

Canal Plus:

- Record of Lodoss War (co drugi środowy wieczór).

Dr. Slump!!!

czyli małe info dla niewtajemniczonych

Doktor Slump, czyli niejaki Senbo Norimaki, to szalony naukowiec, żyjący w zabitej dechami japońskiej wiosce o dziwnej nazwie... Pingwin. (!) Tytułowy doktor to szaleniec pierwszej wody, dzięki czemu w wiosce nigdy nie jest nudno. Naszemu bohaterowi nie grozi ani aresztowanie za nadmiar szalonych pomysłów, ani też Nagroda Nobla (Jobla?) za genialne wynalazki, gdyż wioska, w której nasz bohater mieszka, jest odcięta od reszty Japonii. A za co miałby dostać nagrodę nasz doktor, zapytacie? Och, za wiele rzeczy! Ot na przykład za skonstruowanie robota o wyglądzie ślicznej trzynastolatki... która jest pomocnikiem naszego szalonego wynalazcy. Ale to nie wszystko! - każdy odcinek, to nowa, prze zabawna.



Dr Slump © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei Animation

szalona opowieść, o czym możecie przekonać się, przełączając tv na kanał RTL7 (patrz: info o anime w tv!), gdyż od 2 października rusza tam właśnie ta (i nie tylko ta!) seria mangowa! Więcej informacji na temat tej opowieści, której autorem jest sławny twórca Dragon Balla - Akira Toriyama - w następnych numerach Kawaii oraz w Kompendium Kawaii! Do zobaczenia!

CITY HUNTER TV SPECIAL

Bez żadnych specjalnych zapowiedzi japoński kanał TV Yomiuri 23 kwietnia 1999 wyemitował odcinek specjalny, nigdy wcześniej nie pokazywany, niezwykle popularnej serii "City Hunter". (Ci z Was, którzy mają dostęp do kanałów telewizji satelitarnej, mogą serię obejrzeć na France 2, w soboty około 9:00.) Podobnie jak "The Secret Service" w 1996, czy "Goodbye My Sweet Heart" (1997), po raz trzeci mamy do czynienia z operacją na wielką skalę, polegającą na zebraniu w jednym czasie i miejscu ulubionych bohaterów tej serii.

Film trwa 90 min (plus całe 13 minut reklam.). Autorem projektów postaci jest Keiichi SATO (City Hunter: Goodbye My Sweet Heart), natomiast za reżyserię odpowiedzialny jest Masaharu OKUWAKI. Film jest już dostępny w sprzedaży w wersji LD (Laser Dysk). Kosztuje standardowe 6800 jenów i na razie nie ma żadnych informacji o innych formatach - że już nie wspomnę o DVD. Pełny tytuł brzmi "Kinkyu chukei Kyoaku han - Saeba Ryo-no saigo" ("Pilna przesyłka! Brutalne morderstwo - ostatnie chwile Ryo Saeba").



City Hunter © Sachiko Kikimura/Sunrise/Shueisha

AD POLICE SERIA TELEWIZYJNA

No i mamy dla Was parę szczegółów dotyczących "AD Police TV" (patrz: Kawaii 4/99). Jest ona kontynuacją kilku króciutkich serii nadawanych w Japonii późnym wieczorem, zainspirowanych sukcesem OAV. Seria "AD Police" wchodzi do TV dokładnie wtedy, kiedy ostatnie odcinki "Bubble Gum Crisis Tokyo 2040" schodzą z małych ekranów. Reżyserem serii jest Hidehito UEDA (H2, Kojiro, Gandalia), zaś cała reszta ekipy jest już zupełnie świeża w branży. Projekty postaci powierzono pieczy Natsuki MAMIY, zaś seria powstała w studio AIG. Może między innymi dlatego "AD Police TV" technicznie świeżością już na pierwszy rzut oka. Nie miało to jednak wpływu na schemat fabuły. Mamy do czynienia z tym samym oddziałem policji przeszkolonej do walki z mechanicznymi przestępcami, androidami i wszelkimi zagrożeniami w futurystycznym Tokio. Na plan pierwszy wysuwa się dwójka, początkowo rywali, a później wiernych przyjaciół, Kenji i Hans.



© AIG/AD Police Committee

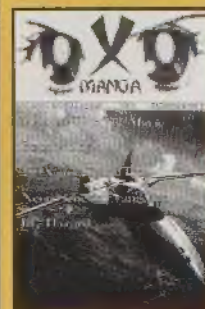
FANZINY - FANZINY

Manga X

Prezentowany tutaj fanzin wydawany jest przez fanklub Manga X z Pity. Klub powstał 1 lutego 1998 roku i od czerwca wydaje własny fanzin. Gazetka klubowa "Manga X" ukazuje się co dwa-trzy miesiące i dostępna jest tylko dla klubowiczów. Aby otrzymać fanzin, należy zapisać się do fanklubu, wpłacając wpisowe w wysokości 4 złotych. Następne składki wynoszą po 3 złote. Oto namiary:

Manga X
Bartosz Alchimowicz
Ul. Śniadeckich 150a/3
64-920 Pila
tel. (067) 213-88-74
manga_x@poczta.onet.pl

Strona techniczna: numery fanzinów, które otrzymaliśmy, mają po 28 stron, są powielone na dobrym papierze i na dobrej jakości ksero, a zatem - jakość techniczna zadowalająca. Twórcy zapowiadają zwiększenie ilości stron.



Zawartość: przede wszystkim dosyć szczegółowe streszczenia anime - coś dla zwolenników tego typu tekstów. Ponadto znajdziemy małą porcję newsów ze świata mangi i anime, zapowiedź otwarcia galerii czytelników, teksty informacyjne (np. numer 11 - Anime w Europie - przegląd rynków mangowych w krajach europejskich), słowa piosenek z anime oraz rysowana przez fanów manga w odcinkach - chwilami naprawdę zabawna i pomysłowa. Ocena ogólna - polecamy! - **format: A5, liczba stron: 28.**

ARC THE LAD

"Arc the Lad" jest jednym z wielkich klasyków gier wideo w kategorii RPG. Sukces tej gry na Playstation można porównać do sukcesu serii "Final Fantasy", czy też "Zelda" na Nintendo. Oczywiście tylko w Japonii... U nas większość graczy skwituje ten tytuł prostym wzruszeniem ramion. Dlaczego? "Arc the Lad" nigdy nie została przetłumaczona z japońskiego. Jednak nie zraziło to realizatorów animowanej serii telewizyjnej, która już własną dostępna była na płatnym kanale WOW WOW. Na ekranie spotkamy postacie znane z gry: Arc, Kururu, Erk i Leez. Akcja serii przeniesiona jest w średniowieczne klimaty, jednak obok obowiązkowej magii pojawiają się bardzo zaawansowane technologiczne maszyny. Spośród ekipy realizatorów na plan pierwszy wysuwa się Kenji TERAOKA, odpowiedzialny za projekty mechaniczne i oczywiście Nichiru OSHIMA, twórca wspaniałych tematów muzycznych.



FUTURE GPX CYBER FORMULA SIN

Jest to ostatnia seria z cyklu opowiadającego o wyścigach samochodowych. Nasz bohater, Hayato, nie ma już czternaści lat. Jest mężczyzną i same wyścigi samochodowe są dla niego bardzo poważną sprawą w życiu. Trzeba też od razu zaznaczyć, że ta seria OAV wyraźnie nakreśliła relacje pomiędzy Hayato, a jego przyjaciółką Asuką, które dotychczas sprowadzały się do czysto platonicznego związku. Reżyserem tej serii, podobnie jak poprzednich odcinków, jest Mitsuo FUKUDA, natomiast projekty postaci tym razem wykonał Hirokazu HISAYUKI, zastępując Takahiro YOSHIMATSU, chara designera pracującego między innymi przy "Slayers".

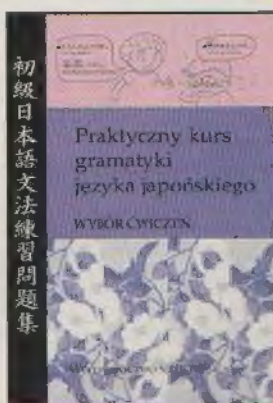


© Sunrise

Naucz się sam!

Praktyczny kurs gramatyki języka japońskiego - tak nazywa się podręcznik z wyborem ćwiczeń, wydany przez Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. We wstępie czytamy: "Niniejsza książka jest zbiorem praktycznych ćwiczeń gramatycznych na poziomie podstawowym, przeznaczonych dla osób, których językiem ojczystym jest język polski. Pierwotnym celem tego opracowania jest sprawdzenie rozumienia gramatyki po opanowaniu konkretnego materiału oraz umożliwienie wykonania pisemnych ćwiczeń gramatycznych i funkcjonalnych. Jest to więc w zamierzeniu dodatkowa pomoc dydaktyczna. Biorąc pod uwagę brak tego rodzaju opracowań w Polsce, przewidziano możliwość samodzielnej pracy z książką, zamieszczając tabelę znaków hiragana i katakana, wyjaśnienia gramatyczne do każdej lekcji oraz słowniczek wyrazów z polskimi odpowiednikami. Dla wygody korzystających umieszczono między innymi indeks słownictwa i form gramatycznych oraz tabele koniugacyjne czasowników." -

Od siebie dodamy, że książka jest wydana bardzo ładnie, na wysokiej jakości papierze i ma 310 stron. Podręcznik można nabyć w Ośrodkach Rozpowszechniania Wydawnictw Naukowych PAN - na terenie całego kraju. W razie braku w sprzedaży tejsze pozycji, można skierować pisemne zamówienie na adres: Księgarnia Uniwersytecka ul. Zwierzyniecka 7, 60-813 Poznań, tel./fax (061) 852-77-01.



MUMINKI W KINIE

Dolina Muminków, bardzo cicha i spokojna, jest zamieszkała przez osobników z natury rozbawiających i posiadających wielkie serca, m.in. są to: Muminek, tata i mama Muminka, Ryjek i Włóczykij. W każdym odcinku serii telewizyjnej, którą mamy okazję od wielu lat oglądać w polskiej telewizji, mieliśmy niejednokrotnie przyjemność śledzić nowe przygody, opowiedziane z czarującą prostotą i byliśmy świadkami wielu niesamowitych zdarzeń. Anime "Muminki" powstały na podstawie książki fińskiej powieściopisarki i malarki, Tove Jansson. W budowaniu filmowego wizerunku natomiast były pomocne wykonane przez samą autorkę figurki postaci.

W Japonii "Muminki" od razu zdobyły wielką popularność. Szal był tak ogromny, że w 1969 i 1972 roku powstały dwie serie telewizyjne zrealizowane przez samego Rin Taro (autor anime "Captain Harlocka", czy "Final Fantasy"). Ponieważ popularność "Muminków" dotarła również i do nas, w końcu dystrybutorzy zdecydowali się na przybliżenie mam świata tych sympatycznych trolli w kinowej adaptacji książki z 1946 roku, "Kometa nad Doliną Muminków". Jesteśmy tym bardziej dumni z tego powodu, gdyż jest to pierwszy japoński film animowany w polskich kinach od początku lat 90. "Kometa" jest niemal w całości zrealizowana przez ekipę tworzącą serię telewizyjną, więc nie ma się czego obawiać.

O czym opowiada fabuła tego filmu? - ponieważ ostatnimi czasy wszyscy oszaleli na punkcie zaćmienia słońca i różnych zjawisk związanych z astronomią, Muminków również nie ominęła ta fobia. Włóczykij roznosi więc wszystkim informacje na temat komety zbliżającej się w zawrotnym tempie do Ziemi. Mieszkańcy Doliny nie kryją zdumienia. Po upewnieniu się w obserwatorium, że pogłoski o komecie są prawdziwe, organizują przeprowadzkę do groty. Jeśli chcecie wiedzieć, co będzie dalej, lub chcecie zobaczyć, jak wygląda ekranizacja w wersji anime tej znanej powieści, zapraszamy do kin w całej Polsce! Film dostępny jest w polskiej wersji językowej (pełny dubbing aktorski).

Kometa nad Doliną Muminków - Comet in Moominland
typ: film pełnometrażowy
reżyseria: Hiroshi SAITO
rok produkcji: 1999
czas: 73 min.
kraj pochodzenia: Japonia/Belgia
dystrybucja w Polsce: Syrena Ent.

Przy okazji podajemy dane do serii tv:
tytuł: Muminki/Tanshi Moomin Ikka
typ: seria TV
rok produkcji: pierwsza seria (1969), druga (1972), trzecia (1990/92)
ino: dwa filmy kinowe (1992 i 1999)
autor: Tove JANSSEN
reżyseria: Hiroshi SAITO, Masayuki KOJIMA, Takeyuki KANDA
scenariusz: Akira MIYAZAKI, Kazumi KOIDE, Shojo MATSUDA
chara design: Yasuhiro NAKURA
produkcja: Telescreen



ITADAKIMASU! DO KWADRATU

W maju i w czerwcu odbyły się dwa konwenty ITADAKIMASU! (Smacznego!) przygotowane przez warszawski Sklep Japoński MANGAZYN. Rzesze gości potwierdzają, że pomysł okazał się prawdziwym strzałem w dziesiątkę. ITADAKIMASU! to nie tylko zwykły konwent mangi. Sklep Japoński (zgodnie z nazwą) prezentuje wybrane elementy z historii i kultury Kraju Wschodzącego Słońca. Są więc wystawy, warsztaty i zielona herbata (za darmo!)... Rzecz o tyle łatwiejsza do zrealizowania, że w gościnnych murach Domu Kultury "Kadr" przy Gołarda 16 jest prawdziwe kino, galeria, barek oraz pracownia plastyczna. Pierwsze ITADAKIMASU! przebiegało pod hasłem "Od mangi do anime". Hasłem o tyle przewrotnym, że na wystawie pokazano najdawniejszą mangę - tę, którą w XIX wieku rysował Hokusai (choć nie zabrakło także starannie wybranych plansz z rysunkami współczesnych mistrzów komiksu). Motywem przewodnim konwentu były ryby: w barku, na monitorze prezentowano filmy o tym, jak przyrządzić smaczne sushi, a w galerii, wśród dzeworytów, powiewały jedwabne karpie. Zatwardziali miłośnicy japońskiej animacji tłumnie okupowali kino, w którym na dwóch seansach pokazano "Tenchī Muyo! In Love", w polskiej wersji językowej, z lektorem, stereo. Najmłodszy uczestnik konwentu otrzymał w prezencie pluszowego Ryo-ohki, z pozdrowieniami od MANGAZYNu i firmy Planet Manga. Po tak udanym starcie nikogo nie powinno dziwić, że ITADAKIMASU! 2 zgromadziło najprzedniejszych gości. Była więc wystawa "Magia czarnego tuszu", czyli obrazy malowane w stylu sumi-e przez śląskiego artystę, Janusza Łukaszczyka. Pan Łukaszczyk w dodatku poprowadził warsztaty, na których zdradził kilka podstawowych tajników japońskiej kaligrafii i malowania tuszem. Ścisk w pracowni był taki, że spóźnialscy musieli już stawać na stołkach. Zjawili się także pan profesor Tsuneo Okazaki z Uniwersytetu Warszawskiego, autor cyklu filmów o Japonii, emitowanych niedawno w programie I telewizji. Był też ogólnie znany wszystkim Robin (patrz: <http://www.banzai.wiwi.pl/konwenty.html>) i wiele innych postaci mangowego świata, zarówno z kraju, jak i z zagranicy. Dla uczczenia polskiej edycji "Evangeliona", w kinie wyświetlono dwa pierwsze odcinki serialu anime (z polskimi napisami), a wśród widzów rozlosowano aż sześć komiksów z podpisem wydawcy, pana Shina Yasudy. Prawdziwą niespodzianką sprawił konwentowiczom tłumacz komiksowej wersji "Evangeliona", Rafał "Kabura" Rzepka, który na tę okazję przyjechał aż z Poznania... Następne ITADAKIMASU! - jak czytamy w miesięczniku "MANGAZYN" - odbędzie się po wakacyjnej przerwie, 25 września. Hasło dnia: "Keisatsu" (sprawdźcie, co to znaczy), plus wiele niespodzianek...

MiW

O RANMIE 1/2 RAZ JESZCZE... ERRATA

Po ukazaniu się tekstu dotyczącego serii OAV Ranmy dostałem kilka listów. Na ich podstawie musiałem uznać, że do tekstu wkradło się kilka szczegółów, które wymagają uściślenia, wyjaśnienia bądź też poprawienia.

UŚCISZENIA:

- Uściślijac sprawę śmierci żony Souna - gdy Soum owdowiał, Akane miała około dwóch lat;
- Jak zawsze miało miejsce zamieszanie z imionami. Po pierwsze matka Ranmy ma na imię Nadoka a Nodoka... Po drugie Ranma w swojej żeńskiej postaci nazywany jest Ranko-chan (a nie Ranka, która jest postacią z VPM) jedynie w obecności Nodoki Saotome. Ponadto Ukyo zwraca się do Ranmy-dziewczyny - Ranma-chan lub Ran-chan do chłopca. Ogólnie na rudowłosą postać Ranmy przyjmuje się określenie onna-Ranma.
- Dementuję wiadomość, że w Ranmie kocha się wszystko co nosi stanik. Należy dodać, że w onna-Ranmie kocha się chociażby Kuno Tatewaki, który stanika na pewno nie nosi;
- Odnosnie Ranma Movie #3 - "Team Ranma vs. The Legendary Phoenix" został on wydany na piętej kasce VIZ-a jako OAV #9. W Japonii był puszcany w kinach, mimo tego iż jest OAV i trwa tylko 30 minut.

WYJAŚNIENIA:

- Trochę się zagalopowałem pisząc, że Akane bez powodzenia próbuje zgłębić tajemnice książki kucharskiej jej matki. Czynn systematyczne posłępy. Udaje jej się przygotować naprawdę smaczne dania, (szkoda że tak rzadko);
- Ryoga nie jest wbrew pozorom śmiertelnym wrogiem Ranmy. Właściwie można by ich uznać za przyjaciół, gdyby nie dzieliły ich uczucia względem Akane. Przyznać jednocześnie trzeba, że w wypadku zagrożenia jeden drugiemu nie odmawia pomocy;
- Szczególnie opiece mojego korespondenta (który to jest autorem tychże poprawek - a więc to jego należy ścigać, gdyby coś w nich było "nie tak" - dop. Jed) podlegała Kasumi... Zatem po pierwsze proszę o wybaczenie za to, że wpadłem na pomysł, iż ktokolwiek śmiałby się dopuścić do próby pobicia

Kasumi. Faktem jest, że skutki tego mogłyby być nieobliczalne. Ponadto wykreśliam stwierdzenie, że Kasumi jest naiwna. Jedyna osoba, której Nabiki nie owija sobie wokół palca nie zasługuje na takie miano.

POPRAWKI:

- Niech mi ziemia lekka będzie. Napisałem, że jedynie Happosai potrafi przetrzepać skórę Ranmie. Błąd!... Naturalnie babcia Cologne potrafi to samo i w równie skutecznym stylu. Mam nadzieję, że babcia mi wybaczy...

To tyle. Wszystkich wielbicieli "Ranmy" przepraszam za zamieszanie i opóźnienie (tekst ukazał się w numerze czerwcowym).

Darek Styra



Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi/Atsuko Nakajima/Shogakukan/Kitty/Fuji TV

TOP 20 MANGA W JAPONII

Oto najświeższe, bo z 30 sierpnia 1999 roku, notowanie najlepiej sprzedających się komiksów w Japonii wg Oricon. Od tej pory w każdym numerze będziemy Was informować o czołówce "mangowych koni wyścigowych". Jak odczytywać tabelę? Popatrzmy po kolei: zajmowane miejsce, tytuł, numer tomu i wydawca. Dlaczego podajemy tylko te dane? W sumie przy ewentualnym zamawianiu komiksów najważniejszy jest tytuł i wydawnictwo (ISBNy nie są konieczne do szczęścia, bo szukanie rzędu cyferek w katalogu nikomu nie ułatwia sprawy).

Jak widać po powyższym zestawieniu, Mitsuru Adachi rządzi na całej linii. Sportowo-romansowa opowieść "H2", która ukazuje się nieprzerwanie od 1992 roku na łamach "Shonen Sunday", osiągnęła już zawrotną liczbę 31 tomów! Końca nie widać, więc pewnie już niedługo odkreślimy kolejną kreskę. O "GTO" mogliście kiedyś znaleźć dwa zdania w "Gatologu". Być może w kolejnym numerze znajdziecie coś więcej? I to tyle na razie.

1	H2	31	SHOGAKUKAN
2	GTO	12	KODANSHA
3	ARMS	9	SHOGAKUKAN
4	INITIAL D	16	KODANSHA
5	LE CIRQUE DE KARAKURI	9	SHOGAKUKAN
6	HOSHIN ENGI	16	SHUEISHA
7	MEGUMI NO DAIGO	20	SHOGAKUKAN
8	KANNA-SAN DAISEIKOUESUI	5	KODANSHA
9	YAKUMOTATSU	12	HAKUSENSHA
10	DETECTIVE CONAN SPECIAL VERSION	8	SHOGAKUKAN
11	I'S	11	SHUEISHA
12	CLOVER	4	KODANSHA
13	GOODMORNING CALL	4	SHUEISHA
14	HIKARU NO GO	2	SHUEISHA
15	KOCHIRA KATSUSHIKAKU KAMEARIKOUENMAE HASHUTSUSHO	115	SHUEISHA
16	DETECTIVE CONAN	24	SHOGAKUKAN
17	KINDAICHI SHONEN NO JIKENBO CASE	4	KODANSHA
18	SHAMAN KING	4	SHUEISHA
19	OVER REVI	10	SHOGAKUKAN
20	SALAD DAYS	6	SHOGAKUKAN

TELEGRAM Z JAPONII

"Kaikan Phrase", taki tytuł nosi nowa seria nadawana późnym wieczorem w Japonii, a jej autorem jest Hiroko TOKITA ("Vawera").

Sławne "Baiki Ezopa" ponownie doczekały się adaptacji na nową serię animowaną dla dzieci.

"Samurai Showdown", taki tytuł będzie nosiła seria OAV, wyprodukowana przez ENIX. W 1994 roku tytuł ten został zaadaptowany na film telewizyjny (dostępny również w Polsce).

"Tokimeki Memorial", który długo istniał tylko i wyłącznie w formie seriali telewizyjnej, w czerwcu doczekał się adaptacji na serię OAV wyprodukowaną przez Studio Pierrot. Projektami postaci zajęli się tym razem Hideyuki MOTOHASHI ("Fushigi Yugi", "Beat X").

"Slayers" pojawił się w formacie DVD! Na początku wakacji na podstawie pierwszej serii telewizyjnej wyprodukowano siedem płyt DVD, które od razu stały się hitem lata.

Mamoru Nagano, autor mangi "The Five Star Stories", podobnie jak Kunihiko IKUHARA, reżyser "Sailor Moon" i "Utena", pracują razem nad wspólnym projektem pod nazwą "Shell Bullet". Ma w nim być obecna galeria żeńskich bohaterów i dużych statków.

Masami OKUI, wykonawca tematu przewodniego z "Utena", został zaproszony na sesję nagraniową do nowej serii telewizyjnej "Tenshi-no kyusoku".

Wieszcie, co było tegoroczną wakacyjną niespodzianką Studio Ghibli? "Tonari-no Yama-da-kun", film zrealizowany przez Isao TAKAHATĘ (patrz: "Kawaii" nr 4/99 i Hayao Miyazaki). Wybór był tym ciekawszy, że manga o tym samym tytule stała się już niemal narodową lekturą Japończyków.

Kadokawa, jedno z największych wydawnictw w Japonii, podjęło się przetłumaczenia i wydania samodzielnie jednej ze swoich mang na język angielski! Na pierwszy ogień poszedł pierwszy tom "The Five Star Stories" Mamoru Nagano. My czekamy na kolejne mangi wydane w Kraju Kwitnącej Wiśni, ale rzecz jasna po polsku.

SHINEK IDZIE DO KINA

Już po raz siódmy przygody Shinka zostały przeniesione na ekran. Dla tych, którzy właśnie urwali się z innej planety, małe info: bohaterem jest mały brzdąc Nohara Shinnosuke. Jest niesubordynowany, czyni tyle głupstw i zadaje tyle idiotycznych, wprowadzających wszystkich w zakłopotanie pytań, że ściąłby z nóg nawet drwali kanadyjskich. Japońska widownia poznała już Shinka na małym ekranie - w 1992 roku wszedł, kultowa już seria, "Crayon Shin-chan". Film z pewnością spodoba się wszystkim miłośnikom szaleństw z małego ekranu, gdyż reżyseria zajęła się ten sam człowiek - Keiichi HARA. Shinek rządzi!!!



PS. Polscy fani mogą się pochwalić przetłumaczoną na język polski wersją Shinka, która dostępna jest w internecie za sprawą Rafała Rzepki (wielkiego fana Shinka) - patrz: bieżący numer Kawaii, strona 51.

KONWENTY • KONWENTY • KONWENTY



Asucon2 - 25 września (godz. 10-20 - możliwość przedłużenia imprezy o całą noc), miejsce: Zakładowy Dom Kultury KWK "Murcki", ul. Boja Żeleńskiego 83, Katowice-Kostuchna. Kontakt, informacja: Śląski Klub Fantastyki, email: skl@skf.w.pl, tel 253-98-04, (soboty 10-15, wtorki 17-20). Prosić "Coacha" lub "Jockera".



X Ogólnopolski Festiwal Komiksu - 9-10 października. Goście specjaliści: Grzegorz Rosiński ("Thorgal"), Jerzy Chmielewski ("Tytuł, Romek i Atomek"). W programie m.in.: wystawy rysunków (w tym "Cyberpunk w mandze i anime"), rysowanie na żywo, projekcje filmów, giełda komiksu. Dzień drugi poświęcony będzie w większej części mandze, przewidziano m.in.: spotkania z wydawcami, prelekcje, konkursy rysowania, projekcje anime. Informacja i miejsce spotkania: Łódzki Dom Kultury, Traugutta 18, 90-113 Łódź, tel. (42) 633 98 00 wewn. 244, Komiks Forum, e-mail: komiks@da-tex.com.pl



Manga ni Muchlu2 - 6 listopada 1999 roku (sobota) godz. 11.00 do 11.00 (niedziela). Impreza odbędzie się w tym samym miejscu co poprzednio, tzn. w Łodzi, w Pałacu Młodzieży - ulica Wyszyńskiego 86 (dzielnica RETKINIA). Bilety wstępu - 20 złotych. Przewidziane atrakcje: projekcje anime, konkursy (do wygrania atrakcyjne nagrody!), loteria fantowa, Costume Play, sala komputerowo-konsolowa, sprzedaż gadżetów. Kontakt: eweter@kki.net.pl, tel. (0-42) 637-04-06 (najlepiej po godzinie 17:00), lub pisać na adres: Ewelina Żyrkowska ul. Piotrkowska 247/9, 90-456 Łódź.

PHANTOM MENACE MANGA

To się po prostu musiało stać. Po mangowych adaptacjach poprzednich odcinków "Gwiezdnych Wojen" George'a Lucasa, przyszła kolej na epizod pierwszy! Mangę "Phantom Menace" wydało Studio TRON, a jej autorem jest doskonale znany Kia ASAMIYA!!! Dla przypomnienia dodamy, że stworzył on tak znane serie, jak: "Dark Angel", "Steam Detective", "Silent Moebius" czy "Nadesico".



© Kia Asamiya/Studio TRON/Lucasfilm



© U. Nakamura/T. Kajihima/Kadokawa/TV Tokyo/Pioneer LDC/SoftX

GOKUDO-KUN MANYUKI

Reżyserem filmu jest Kunihisa SUBISHIMA ("Tekken", "Gundam F-91"), zaś autorem projektu postaci Niho SHIMOGASA ("Cutie Honey Flash" i "Night Walker"). Historia czerpie garściami z heroic fantasy i z parodii pokroju "Slayers". Co do tego ostatniego tytułu, jedyną wyraźną różnicą jest płęć bohatera. W "Gokudo-kun manyuki" jest nim młody zbuntowany Gokudo, który wywołuje zamieszanie wszędzie, gdzie się tylko pojawi. Wszystko tłumaczy nazwa producenta filmu - SoftX, odpowiedź jednego z bohaterów na pytanie "Slayersów".



BETTER-MAN

Historia przenosi nas do Yokohamy roku 2006. Ziemi grozi ogromne niebezpieczeństwo - Better-man. Wszyscy drżą na samo już słowo, jednak tak na dobrą sprawę nikt nie wie, czy chodzi o człowieka, robota, czy obcego. Do akcji przystępują dwie urocze dziewczyny, Hinoki i Sakura wraz z Keitą. Klimat filmów grozy i cyberpunka został stworzony za sprawą Takahiro KIMURY, twórcy projektów graficznych do takich tytułów, jak: "Dirty Pair Flash" i "Geogaigar". Projektami urządzeń mechanicznych zajęła się Rei NAKAHARA ("Magic Knight Rayearth").



© Sunrise

PET SHOP OF HORRORS

Ta seria utrzymana w mrocznych klimatach science-fiction jest ostatnim produktem studia Madhouse ("X", "Ninja Scroll", "Cyber City Oedo", "Mermaid Scar", "Lodoss Wars", etc.). Jest to adaptacja mangi Marii AKINO. Akcja rozgrywa się w małym sklepie zoologicznym na Chinatown. Po pewnym czasie zachowanie nowo zakupionych zwierząt wydaje się być coraz bardziej podejrzane. Autorem projektów postaci jest Hisahi ABE ("Mamono Hunter Yoko" 2 & 3, "Shin Kujaku-Oh"). Natomiast reżyserią zajął się Toshio HIRATA ("Unico", "Bronze - Cathexis Clip No. 5"). Dużą innowacją przy produkcji serii jest powierzenie każdego odcinka największym twórcom tego studia: Yoshiakiemu KAWAJIRI ("Ninja Scroll", "Cyber City Oedo"), Hirotosiemu KAWASAKI ("Spriggan"), Satoshiemu NISHIMURZE ("Trigun")... Największą niespodzianką było zaproszenie do przedsięwzięcia Rin TARO ("X", "Galaxy Express 999"), który świetnie wykorzystał swoje pięć minut. "Pet Shop of Horrors" jest serią adresowaną dla dojrzałej publiczności, dlatego też można ją było obejrzeć tylko późnym wieczorem.



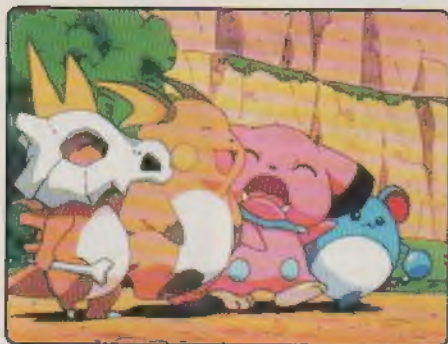
© M.Akino/Poligram-TBS-Madhouse

SHOJO KAKUMEI UTENA - MOVIE

Przed pokazem premierowym nikt z twórców nie puścił pary z ust. Fani pamiętający serię telewizyjną, która skończyła się w grudniu 1997 roku musieli się uzbroić w cierpliwość oglądając kolejne reklamówki filmu. Niestety, nic z nich nie dało się specjalnie wywnioskować. Były one jedynie zbiorką ilustracji i portretów głównych bohaterów. Premiera odbyła się tego lata i ściągnęła wielu wygłodniałych fanów serii TV do kin. Sukces oczywiście był niemal gwarantowany, gdyż reżyserem filmu był Kunihiko IKUHARA ("Sailor Moon R"), ten sam, który zrobił dwa lata temu serię "Utena".



© B. Papas-C.Salto/Shogakukan Shokoku Committee/TV Tokyo



POKEMON W SAMOLOCIE

To dopiero była promocja! Czy wiecie, że dzięki liniom lotniczym ANA Airlines można było się przelecieć prawdziwym Pokemon Jetem?! A cóż to takiego? - po prostu przemalowany stary, dobry Boeing 747 z wymalowanymi na bokach postaciami Pikachu i spółki. Oczywiście podczas lotu można było obejrzeć film "Pikachu Tankentai", a obsługa w strojach z Pokemona roznosiła zimne drinki w specjalnych (że pokemonowych, to już chyba nie muszą dodawać?) szklankach. My póki co musimy się zadowolić serią telewizyjną, która we wrześniu rozpoczęła się na RTL 2, chociaż... kanał RTL7 również nie wyklucza możliwości zakupienia tego hitu...



ORYGINALNA SERIA TV MACROSSA

Macross © Big West/Macross Project

Wszyscy, którzy narzekali na "Robotech", amerykańską przeróbkę pierwszej serii "Macrossa", powinni się ucieszyć tą informacją. Otóż AnimEigo, amerykański dystrybutor filmów anime, podał do wiadomości, że stał się właścicielem licencji na rozpowszechnianie tejże serii w jej pierwotnej postaci! "Macross" ukaże się wyłącznie w wersji z napisami (żadnych dubbów) w formacie VHS i DVD, a zapisy na serię rozpoczną się na wiosnę lub lato 2000 roku, a sprzedaż dla indywidualnego klienta na Boże Narodzenie tego samego roku!



Rozwiązanie konkursu!

Zgodnie z obietnicą z numeru poprzedniego, niniejszym dokonujemy rozwiązania "podwójnego konkursu"! (patrz: numer poprzedni, strona 62). Aby wziąć udział w losowaniu, należało kupić co najmniej dwa egzemplarze poprzedniego numeru Kawaii, wraz ze swoim adresem przysłać do nas wycięte i naklejone na kartkę pocztową kupony i... czekać! Ci wszyscy, którzy wzięli udział w konkursie mieli okazję wygrać półroczną prenumeratę i oryginalną kasety wideo z pierwszą częścią anime Bubblegum Crisis! (więcej na temat tej serii już w następnych numerach Kawaii!). Do redakcji nadeszło ponad sto sztuk kartek, z czego wylosowaliśmy jednego szczęśliwca, a jest nim: **Błażej Pawlak z Bydgoszczy**. Gratulujemy zwycięstwa, a nagrodę wysyłamy pocztą! Aha, mimo, że konkurs się skończył, nadal macie sposobność zainteresowania mangą swoich znajomych. W tym numerze do tego celu służy Gazeta Kawaii - nie musicie już kupować dwóch egzemplarzy (choć oczywiście możecie!); pisma, wystarczy, że rozwiesicie Gazetę Kawaii w szkolnej gablotce, a być może dzięki temu okaże się, że zdobędziecie nowych fanów i przyjaciół! Powodzenia! A naszego zwycięzcę - Błażeja, jeszcze raz gorąco pozdrawiamy!



Bubblegum Crisis © Artmic Inc./Youmex

Dzień z Sailor Moon3...?

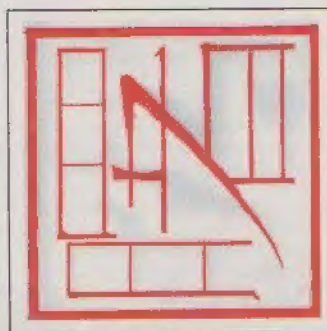
Firmy Planet Manga oraz Ultima połączyły swoje siły w wysiłkach zorganizowania specjalnej imprezy, mającej (wg zapewnień obu stron) przyćmić swoim rozmachem wszystkie dotychczasowe imprezy mangowe w Polsce, łącząc w sobie najlepsze elementy z "Dni z Sailor Moon" oraz znanych ze wspaniałej atmosfery fanowskich konwentów. Przez trzy dni wielbiciele "Czarodziejki z Księżycą" będą mogli brać udział w konkursach i zabawach zorganizowanych specjalnie dla nich, podczas gdy fani anime będą mogli od rana do wieczora oglądać najnowsze pozycje w kilku przeznaczonych do tego celu salach (łącznie z dużą salą kinową). Dla wszystkich gości organizatorzy przygotowują jeszcze wiele innych atrakcji, takich jak koncerty, wielki kiermasz ze stoiskami wszystkich wiodących firm sprzedających anime oraz spotkania ze specjalnymi gośćmi. Miejsce i data imprezy nie są jeszcze znane, jednak wszystkie aktualne informacje dostępne są pod numerami telefonów obydwu firm: ULTIMA (022) 624 78 16 oraz Planet Manga (022) 635 26 67.

WSPÓLNA 69/3
W-WA tel. (+4822) 6289870

GALERIA JAPONSKA

- MAGAZYN KOMIKSOWE (JUMP, MAGAZIN, SUNDEY, CHAMPION, RIBON, MARGARET, KORO KORO KOMIC)
- SERIE (DRAGON BALL, DRAGON RUEST, SAILORMOON, MAJOR, FREE MAN HERO, MAGICAL, FANTASTIC WORLD)
- MANE KINEKO - KOTKI NA SZCZĘŚCIE
- MASKOTKI, ORIGAMI, ZIELONA HERBATA, GADŻETY.

PRAWDZIWE JAPONSKI WYSTRÓJ I ATMOSFERA
CZYNNE PON. - PT. 11-19, SOB. 11-16.



AKEBANO

W-WA tel. (+4822) 6289870
WSPÓLNA 69/3

3xM

Mangowa
Mordka
Morden'a

Final Fantasy VIII Original Soundtrack

Chyba każdy fan gier RPG słyszał o tej legendarnej już serii, która nie tak dawno doczekała się ósmej odsłony. Wiele można powiedzieć o tej grze. Świetna fabuła, niesamowita grafika i zrywająca perukę z łepetyny sekwencje FMV. Nie nad tym jednak chciałem się rozwodzić. Częścią, którą zajmę się tym razem, jest oprawa muzyczna, którą to zajął się pan Nobuo Uematsu. Final Fantasy VIII OST na pewno jest dużym (żeby nie powiedzieć wielkim) osiągnięciem w świecie ścieżek dźwiękowych skomponowanych dla potrzeb gry. Jak brzmiała muzyka w Finalu VII wiedzą wszyscy (?) i mógłbym pokusić się o stwierdzenie, iż kompozycje z ósemki brzmią podobnie (chodzi oczywiście o użyty system tworzenia dźwięku, czyli system porównywalny z "pecewowym" midi - próbki dźwiękowe odgrywane w różnych tonacjach tworzą melodie przy niskim obciążeniu pamięci), lecz to co odróżnia tę ścieżkę to nie tylko czystsze brzmienie syntezy, ale i dwa utwory zagrane przez pokazną

sterami statku Ragnarok, można usłyszeć nasz "zagubiony" utwór. Dobrze. Zostawmy może w końcu te dwie melodie i skupmy się na reszcie. Tutaj mógłbym podzielić wszystkie tracki na trzy grupy: te oparte na temacie miłosnym, te oparte na facyńskim tekście z "Liberi Fatali" i całą resztę. W melodiach będących podkładem do spotkań Squall'a z Rinoa dominują struny gitar i pianino. Za to połączenie chętnie uściśnięłbym dłoń panu Uematsu. Tak mistrzowskie aranżacje jednego tematu rzadko się zdarzają. I tak się składa, że właśnie jeden fortepianowy song z serii tych "miłosnych" jest moim faworytem. Mam tu na myśli ścieżkę pt. "Julia". Jakże prosta, a jednak tak urzekająca swym pięknem. Zawsze lubiłem łagodne akordy fortepianowe, więc pewnie to jest powodem, dla którego darzę ten kawałek "muzyczną sympatią". Warto też tutaj wspomnieć o innej ścieżce, mianowicie o "Final Fantasy VI - Piano Collections". Na tej właśnie płytce znajduje się klawiszowa wariacja na temat FF VI O.S.T. I kolejny kawałek noszący kobiece imię, czyli "Tina". Oba te utwory jako melodie nie mają ze sobą nic wspólnego, jednak podczas słuchania wywołują u mnie te same odczucia. Oto jest kunszt kompozytorski Nobuo Uematsu! Rozpisałem się trochę o kilku tylko utworach, a co z resztą? Właśnie na nią przyszła kolej (na reszcie). Gdzie jest zawsze obecny "Chocobo Theme", zapytacie? - a ja już śpieszę z odpowiedzią. Nigdzie nie zginął. Jest tutaj i to nawet w dwóch wersjach! Jedną z nich to beach-boysowo-surfingowa aranżacja (jaka? - nie no, Morden - teraz odjechałeś - dop. Jedi): zażyta "Mots de Chocobo", która po kilkakrotnym przesłuchaniu wydaje się być bardzo podobna do tej "latynoskiej" z "Siódemki". Nic co powaliło by Was na kolana. Prawdziwą rewelacją (przynajmniej dla mnie) jest dopiero "ODEKA ke Chocobo". Przywoździ na myśl zamierzchnie, ośmiobitowe czasy, kiedy to FF rozwijało się na NES'ie... Az się łezka w oku kreci. Takie melodie jak ta po wygranej pojedynku, lub podczas zliczania punktów, nie zmieniły się zbyt wiele od czasu FFVII. Są też ciekawostki, takie jak np: "Slide show part 1&2". Oba kawałki brzmią iście saloonowo! Towarzyszy im także "odjechany"

dźwięk wydawany przez kręcącą się szpulę z filmem. (Nie dziwnego. W końcu muzyka ta jest podkładem do kręcenia scen filmowych z Laguna Loire). A więc podsumowując. Ścieżka z Final Fantasy VIII to 72 tracki, czyli 243 minuty doskonałej muzyki. Dla każdego coś miłego. Orkiestralna wzniosłość, fortepianowa melancholia, ośmio-

bitowa wspomnienie, swing, dynamiczny beat podczas walk Laguny i wiele, wiele innych zapadających w pamięć melodii. Na koniec dodam, że ścieżka jest warta swojej ceny i jest obowiązkową pozycją na półeczce zagorzałego finalowca-kolekcjonera, choćby ze względu na wywiad z Nobuo Uematsu zamieszczony w pokaznej wkładce (po japońsku oczywiście). Życzę wszystkim miłego słuchania.

Morden

Pozdrowka dla Mr Jedliego, Gbo, Mr.Gato, Scorp'ka, Gosl, Magdy, Eli i wszystkich napotkanych tego lata - Dzięki za ubawienie wakacji - I luv U sil. ^-^

Liberi Fatali

Composet/Aranzer: Nobuo Uematsu
Lyrics: Kazushige Nojima
Lata Translation: Taro Yamashita
Orchestra: Shiro Hamaguchi

Exultate vos e somno, Liberi mei.
Curatorem surit.
Exultate vos e somno, Liberi Fatali.
Somnus non est.

Surgite.
Invadite hunc mundum.

Ardeat veritas.
Urta mala mundi.
Ardeat veritas.
Incendite tenebras mundi.

Valere, Liberi.
Oratio Fatalis.

Liberi Fatali (日本語訳)

作曲・編曲: 植松 伸 / 作詞: 野村 一哉
ラテン語訳: 山下 大輔
オーケストラ・アレンジ: 山口 寛幸

目覚めなさい。私の子孫たち
争いがこはもうあまた
目覚めなさい。運命の子孫たち
やすらかな眠りは終わりました

立ち上がりなさい
其の命を見つめなさい

燃えるような真実で
世界の闇を照れさせなさい
燃えるような真実で
世界の闇を照れさせなさい

きょうから子孫たち
また食うときは運命の時



SPECIAL INTERVIEW

Nobuo Uematsu x Yoshinaka Maeda

orkiestrę. - Pierwszy z nich, otwierający tą cztero-pytową podróż przez świat "fantazji", "kościelnie" zabarwiony "Liberi Fatali", a drugi, to dosyć długi i piękny "Ending Theme". O ile ten pierwszy jest nam dane usłyszeć podczas niesamowitego in-tr, to na następny, jak sama nazwa wskazuje, przyjdzie nam poczekać, gdyż jest on podkładem do niezwykle długiego (bo aż trzynastominutowego) filmiku kończącego grę. I teraz czas na małą ciekawostkę. W "Ending Theme" po cichym wstępie smyczkowym umiejętnie wpleciona została piosenka "Eyes on me", zaśpiewana przez Faye Wong. Nie było by w tym nic dziwnego (bo przecież piosenka została skomponowana dla potrzeb gry), gdyby nie fakt, iż wersja popowa tego utworu nie znalazła sobie miejsca na ścieżce. (!?!). Jak wiadomo wszem i wobec "Eyes on me" zostało nagrane w wersji popowej/komercyjnej (jak kto woli - niepotrzebne skreślić) oraz w wersji orkiestralnej, zaczynającej się od drugiej zwrotki i po uciśnięciu wokal Faye rozwijającej się w piękną suitę. Podczas, gdy wersja zawarta w "Ending Theme" jest łagodna i może nieco lepiej oddaje "romantyczność" tekstu, to wersja popowa posiada dokładnie to, czego w poprzedniej mogło by niektórym brakować, czyli żywsze modulowanie głosu i współczesne instrumentarium. Ale nie ma się co załamywać, ponieważ na dysku trzecim (mówię tu o płytce z grą), kiedy to Squall zasiada za

FINAL FANTASY VIII

Original Soundtrack
Composed, Arranged & Produced by
Nobuo Uematsu

Final Fantasy VIII Original Soundtrack

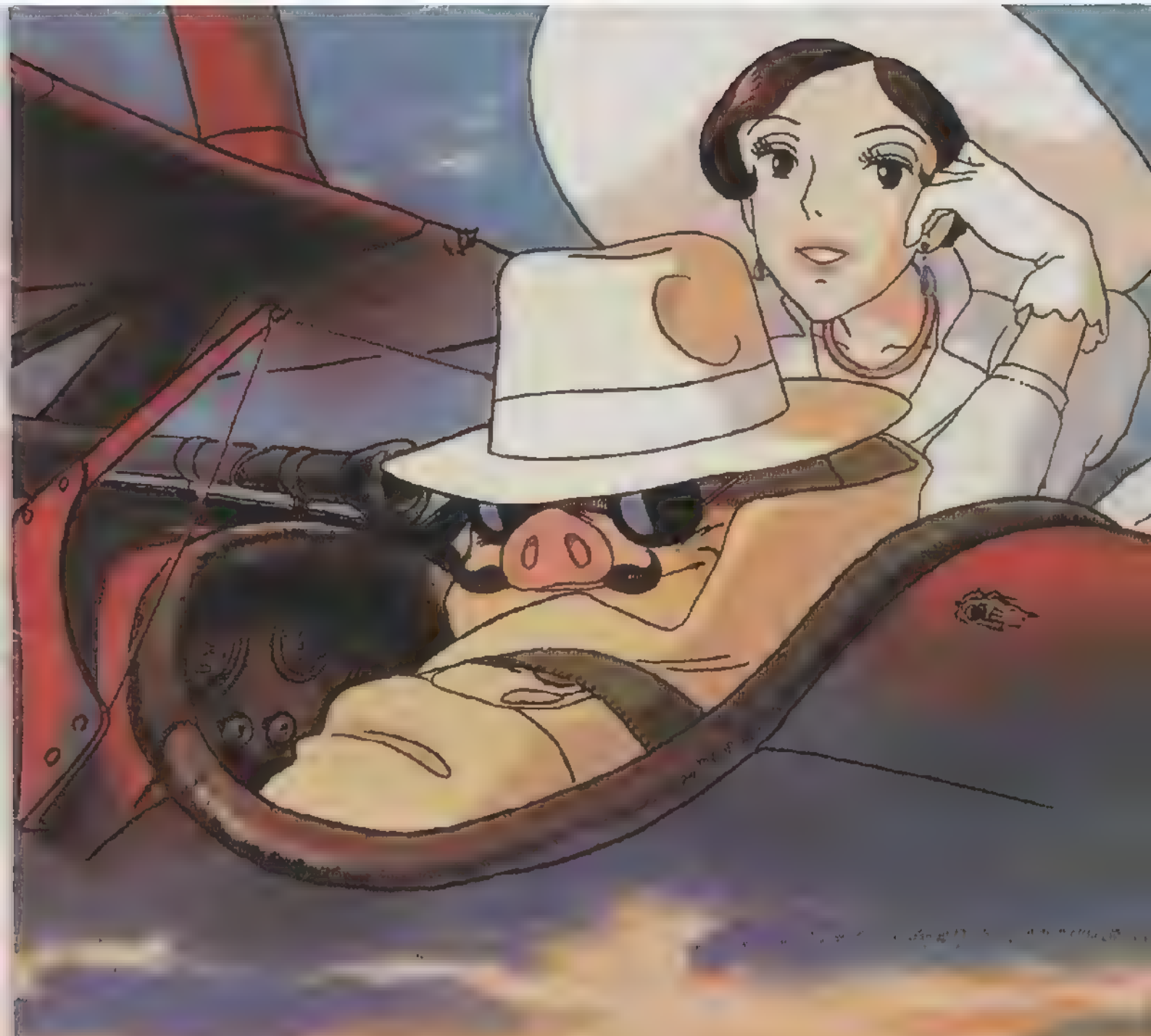
Limited Edition

Produkcja, kompozycja i aranżacja: Nobuo Uematsu
("Liberi Fatali") Muzyka: Nobuo Uematsu, Słowa: Kazushige Nojima
Tłumaczenie słów na łacinę: Taro Yamashita
Aranżacja orkiestralna: Shiro Hamaguchi
"FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC"

Muzyka: Nobuo Uematsu

Wywiad z Nobuo Uematsu przeprowadził:
Yoshinaka Maeda (Encyclo Media Corporation)

Cena: 3873 yeny



To było wtedy, gdy na niebie unosiły się wspaniałe
 samoloty, pilotowane przez prawdziwych rycerzy
 przestworzy. Legendarne już dzisiaj maszyny mknęły
 wśród chmur, a w plotach zapisywały się
 złotymi literami w księgach oświecenia. Historia ta
 opowiada o pilocie, którego imię brzmiało miłośnik
 sztuki i piękności, a jego przystojny i bogaty
 brat zginął w katastrofie. Porco Rosso, który
 był bratem, który przetrwał, a jego brat zginął.

Porco rosso

Kurenai no buta

Szkarłatny pilot

© 1992 Ghibli/Nippon Television Network JAL Cultural Development production

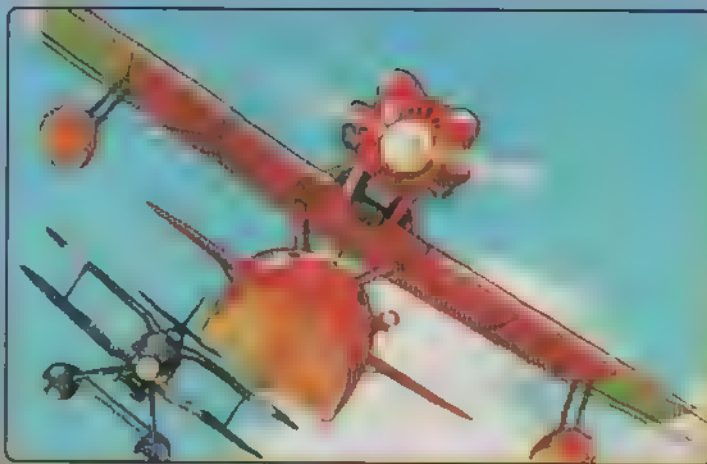
Nasza opowieść rozpoczyna się latem 1929 roku, gdzieś na jednej z wysp Morza Śródziemnego. Tytułowy bohater, to as lotnictwa i weteran pierwszej wojny światowej, który żyjąc samotnie na wyspie ukrytej wśród skał, sprzedaje swoje usługi jako najemnik w walce z miejscowymi powietrznymi piratami. Historia rozpoczyna się w momencie, gdy nasz bohater oddaje się błogiemu lenistwu na swojej plaży i właśnie otrzymuje telefoniczną wiadomość o kolejnym występku Gangu Mama Aiuto, który napadł na statek, a co gorzej - porwał dla okupu szkolną grupę niezwykle sympatycznych dzieciaków. Ten argument wystarczy, aby Marco Porcerino wyruszył do akcji. Mimo, iż jego szkarłatny hydroplan ma tak zużyty silnik, że bezpieczniej byłoby latać bez niego, Marco wskakuje do maszyny i rusza na odsiecz... tak właśnie zaczyna się opowieść o szkarłatnej świni... zaraz, zaraz... świni...???

Szkarłatna świnia

Eeeee, szkarłatna świnka? Moim zdaniem o wiele lepiej brzmi Porco rosso, co w sumie w języku włoskim oznacza to samo, poza tym jest to oficjalny tytuł nadany temu filmowi przez twórców z Ghibli, a ponadto brzmi to o wiele lepiej, nie uważacie? A co w ogóle robi ta świnka? Przecież to opowieść o pilocie, a nie film instruktażowy dla

poza tym? Poza tym wypoczywa na swojej wyspie i... ucieka przed policją państwową, czyli nazistami, jako, że nasza opowieść rozgrywa się w dużej części na terenie Włoch, a jak wiadomo z lekcji historii, lata trzydzieste dwudziestego wieku były bardzo burzliwym okresem w historii fascyzmu... No tak, ale co wspólnego ma z tym Marco? Hmm, no cóż, nasz tytułowy pilot jest postacią barwną, a jego przeszłość stale depreczuje mu po piętach (nie będę tutaj wchodził w szczegóły - to już musicie odkryć sami, oglądając film*), a poza tym, jak trafnie to podsumował sam nasz bohater: "świnka nie mają żadnych praw".

Choć nasz pilot pragnie być sam, to jednak samotny nie jest, gdyż nie można być żywą legendą i oczekiwać, że udzie o tobie zapomną. Nie można być wyjętym spod prawa i oczekiwać spokoju. Naszego bohatera ma na oku co najmniej kilka osób i pomijając tutaj nazistów i gang piratów, na czoło wysuwa się pewny siebie amerykański pilot Donald Curtis, który za punkt honoru wyznaczył sobie zestrzelenie Marco. Jak na opowieść o prawdziwym bohaterze przystało, jest również ONA, czy i

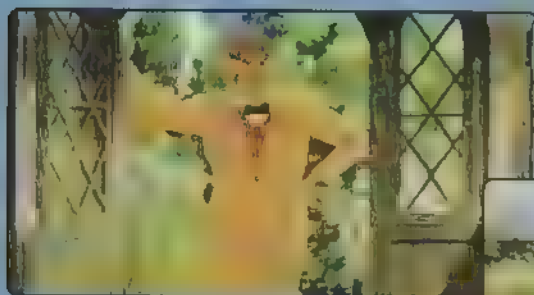


Film ten jest dziwną mieszanką komedii i romantycznej opowieści o człowieku, który wierny swoim "starym" zasadom w zmieniającym się burzliwym świecie, trafia na niezrozumienie i wydaje się odstawać od reszty tak bardzo, jak jego zmieniona twarz. Walka fair play, używanie broni tak, aby nikogo nie zabić, czy też latanie dla samej przyjemności, to rzeczy, które w przededniu nadszycanej wielkimi krokami drugiej wojny światowej wydają się być nie z tego świata i niemal nierealne. Tak jak nasz bohater. Prawdziwi bohaterzy już nie istnieją - zdaje się mówić opowieść - pozostały tylko wspomnienia, legenda, która już żyje tylko w naszych wspomnieniach. Być może nigdy się nie wydarzyła, a była tylko marzeniem grupki szaleńców myśliczących o lataniu i wolności.

Jak to się robi?

Miyazaki ma to do siebie, że potrafi zrobić z rzeczy zwykłej coś ponadprzeciętnego i w prosty schemat fabuły wetknąć tyle magii, że nagle zwykła historia ożywa i zaczyna oddziaływać na naszą wyobraźnię. Skąd w ogóle Miyazaki wziął pomysł na ten film? Jak Wam zapewne wiadomo, Miyazaki swego czasu rysował dla magazynu fanów modelarstwa Model Grafix właśnie tam, w 1989 roku opublikował kolorową mangę pt. Hikotei jidai. To właśnie ta praca stała się później podstawą do stworzenia anime Kurenai no buta, czyli właśnie Porco rosso.

Film pierwotnie był pomyślany jako nie przekraczająca jednej godziny lekka opowieść do wyświetlania na trasach międzynarodowych na pokładach samolotów Japońskich Linii Lotniczych (ot tak oryginalny pomysł na przebicie konkurencji). Stąd



Oto ja! Przyszła gwiazda hollywoodzka.

rzeźników! - zgadza się, ale widziacie Marco jak by to powiedzieć... jest świnią! To znaczy, w sumie jest człowiekiem, ale jego twarz jest rykiem świni... hmm... w sumie to bardzo charakterystyczny "wybég" u Miyazaki - odrobina magii w świecie rzeczywistym, tak było w Totoro - gdzie w życiu dwóch sióstr pojawiły się duchy lasu, tak było w Kiki's delivery service - gdzie główna bohaterka, mimo, iż żyje w świecie "rzeczywistym", to jest czarownicą, i tak jest też w Porco rosso - gdzie główny bohater zostaje odmieniony przez tajemniczą siłę... a przez jaką? do tego jeszcze dojdziemy

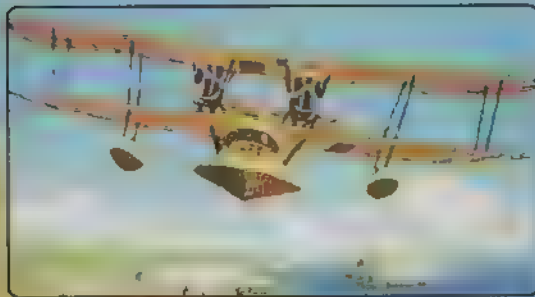
A zatem nasz bohater walczy z piratami, a co rob



piękna Gina, której jedyną niespełnioną miłością jest pewien igrający ze śmiercią szkarłatny pilot...

Opowieść jest niezwykła, taka jaką tylko Mistrz Miyazaki stworzyć potrafi. Podniebne sceny są pełne dynamiki, dobrego humoru, przepięknych scenarii i urzekającego klimatu. Widac, że miłość Miyazakiego do latania znalazła tutaj swoje ujście





maszyny przybywa do Mediolanu do starego przyjaciela aby tam dokonać napraw, nabrać sił przed tym, co go jeszcze czeka...

U starego przyjaciela Piccolo, Marco spłukuje się do ostatniego grosza: poznaje jego ukrytą wstydliwą wstydliwą Fio, która przysięga mu nadzór nad pracami rekonstrukcyjnymi przy maszynie Marco. Cooo? Dziewczyna ma przed sobą wyzwanie, wspaniały hydroplan? Ależ to życie jest zaskakujące (pod tym względem Porco jest szowinistyczną świnią, aczkolwiek nie pozbawioną nadziei na poprawę co zresztą szybko udowodniła.)

między innymi tekstowy wstęp do filmu napisany w różnych językach po apokaliptycznej wojnie: japoński, angielski, chiński, hiszpański, arabski, rosyjski, francuski, niemiecki. Na Zachodzie to dokładnie w USA Porco rosso miał swoją premierę w czerwcu 1992 roku. W roku 1993 Porco rosso niespodziewanie pobliżył Japonii rekordy popularności, tylko w ciągu trzech dni obejrzały go filmy obejrzało ponad 220 tysięcy widzów.

Skrawki historii...

Marco wbrew swej woli pakuje się w kłopoty. Jego silnik zawodzi, żądry sławy Amerykanin atakuje z zaskoczenia, a Marco wraz z reszkami swej

To właśnie dzięki Fio dowiadujemy się od Marco w jakich okolicznościach ten zamienił się w tego, kim jest teraz. . to stało się podczas pewnej bitwy z myśliwcami niemieckimi wszyscy jego przyjaciele polegli a on zobaczył wtedy coś czego widzieć nie powinien.

Dwa słowa o...

Zanim film urzał swa to dzienne w swiecie fanów można było usłyszeć na różnego rodzaju koncertach małego nowego filmu Miyazaki. Jedni twierdzą, że będzie to kontynuacja, a sławne Nausicaa, która znówu stawała na historii w stylu Kiki's delivery.

[illegible]



Zawsza będę cię pamiętał Marco.

service. Inne głosy z kolei przekonywały, że będzie to poważna historia w stylu Ormida poroporo, czy też nawet filmu przygodowego, który Miyazaki popełnił (pomysł scenariusz i koncepcja plastyczna) w roku 1971 - Dobutsu takarajima, tytuł polski: Dzieci wśród piratów (film ten był emitowany w latach siedemdziesiątych w polskich kinach). - Hmm... w sumie rację mieli wszyscy i jednocześnie nikt, gdyż Porco rosso okazał się być czymś zupełnie innym, a zarazem znalazło się w nim wiele z znanych już elementów w twórczości Miyazakiego.

Pierwotnie bohaterem historii miał być kapitan lotnictwa Marco Pagot. Tak właśnie na-

które zresztą później uległo zmianie na Marco Porco rosso. Weteran pierwszej wojny światowej, rozgoryczony narastającym faszyzmem i rozczarowany ludzkością po ujrzaniu okrucieństw wojny, opuszcza szeregi armii i oddala się od życia zewnętrznego. Przyjmuje pseudonim Porco rosso



Doskonały sennik firmy... GHIBLI.

i zostaje łowcą nagród. Jedyne śladem po byłym Marco jest fotografia młodego, przystojnego lotnika wisząca na ścianie restauracji na leżącej do Giny.

Miyazaki zapytany o związek Marco z Giną, powiedział, że Marco planował swego czasu ożenić się z Giną, jednak wojna pokrzyżowała te plany. Los zrzucił, że Gina mieszkała na wyspie będącej terytorium austriackim, a zatem Marco, jako żołnierz lojalny wobec swego kraju, nie

mógł poślubić wroga, wybrał pomiędzy lojalnością do kraju a miłością do Giny bardzo typowy element konfliktu w mandze i anime.

Widząc śmierć swoich kolegów w tym swego najlepszego przyjaciela i jednocześnie pierwszego (patrz cyfra 1 na jego samolocie), męża Giny, Marco zaczął zastanawiać się nad sensem swoich poczynań. W jego umyśle zrodził się konflikt, który w rezultacie zamienił go w zwierzę... czyżby Marco wolał zostać świnią niż faszystą...??? - tak przynajmniej wynika z jego słów. A może to zaskknięcie z odczuwającą rzeczywistością wojny wpłynęło tak na jego psychikę...? - podtek słów tej sytuacji można znaleźć kilka

Pomysł tajemniczej chmury natomiast, która poniekąd była przyczyną symbolem zamiany Marco w swinię, Miyazaki zaczerpnął z opo-



Wtedy ostatni raz widziałam Marco.

wadań Rinaldo Dahia (1916-1990) pt. Ten Stories of Flyers and Flying, które podobno były jego ulubioną lekturą Miyazakiego.

Ci wspaniali mężczyźni w swych latających maszynach

W latach 1912-1931 zawody lotnicze o puchar francuskiego przedsiębiorcy i mecenasa lotnictwa Jacques'a Schneidera stały się areną walki konkurencyjnej pomiędzy Wielką Brytanią i Włochami. Konstruktorzy i piloci obu państw prześcigali się w pomysłowości, a ich potyczki widać również w filmie.

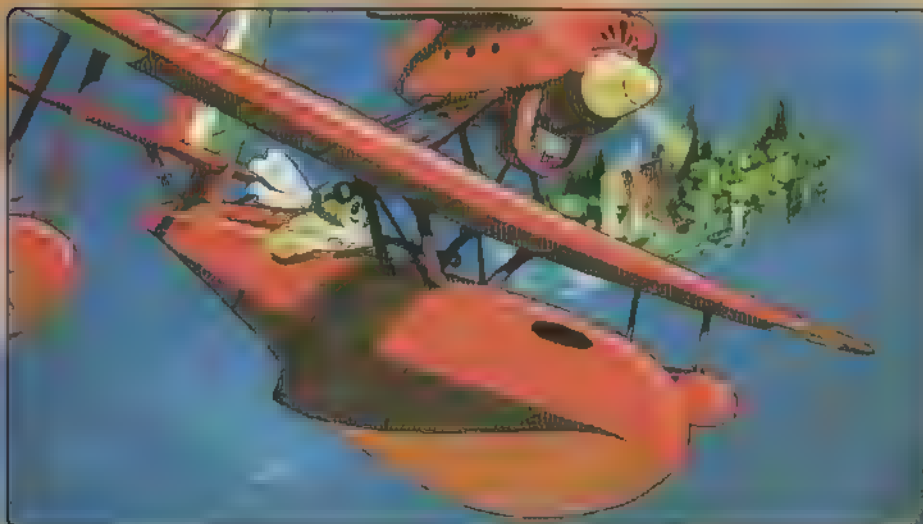
Włoska szkoła konstrukcji maszyn latających w trakcie I wojny światowej osiągnęła niezwykle wysoki poziom. W latach późniejszych, dzięki agresywnej polityce finansowej Mussoliniego, nastąpił szybki rozwój włoskich firm lotniczych. Konstrukcje takich zakładów jak np. Macchi Castoldi, Savoia Marchetti, Caproni, Reggane przeszły do historii lotnictwa, Miyazaki zaś nie szczędził okazji, aby czerpać pełnymi garściami z tego istniejącego lotniczego skarbcza. Na przykład w scenie, w której widzimy wspomnienia Marco z wakacji powojennych z czasów wojny, widoczne są kopie prawdziwych maszyn, używanych wówczas przez Włoskie Siły Lotnicze.

Samolot, który pilotuje w filmie Marco, podobny jest do włoskiego modelu Savoia S 21, który produkowany był w tamtych latach we Włoszech. Nie jest jednak jego wierną kopią i czasami (szczególnie podczas lotu) przypomina bliźniaczy model M 33 - tak przynajmniej twierdzą niektórzy fani, ja się powstrzymam od głosu, gdyż znawcą lotnictwa nie jestem. Przeciwnie z kolei ma się sprawa z Donaldem Curtistem (w mandze - Donaldem



Czyż ona nie jest piękna...?

zywa się zaprzyjaźniony z Miyazaki włoski animator, ślad też zapożyczenie imienia nazwiska,



Chłkiem, który porusza się modelem R3C 0, a przynajmniej jego bardzo bliską kopią. W mandze możemy znaleźć wyśmienite ze Donald dysponujące przerobioną wersją R3C 0, jego aeroplan został zmieniony na myśliwcę. Cały film kręci się wokół wszelkich maszyn latających, nic więc dziwnego, że znajdziemy tutaj, nazewnictwo przedmiotów ściśle z tym tematem związane. Całość jednak jest tak doskonale podana przez Miyazakę, że nawet bez znajomości tych zwrotów widz nie nie traci z widowiska, jakim bez wątpienia jest Porco rosso - wszak w niewielu filmach animowanych możemy oglądać tak perfekcyjnie nakręcone sceny podniebnych lotów.

Ślady Miyazakiego

W Porco rosso możemy znaleźć ślady poprzednich prac Miyazakiego. W połowie lat siedemdziesiątych Miyazaki uczestniczył w produkcji serialu anime pt. Haha o tazunete san zen ri, w której chłopiec o imieniu Marco wyrusza w daleką podróż w poszukiwaniu swojej zaginionej mamy. Marco pocho-

Marco... a sama stanie się główną nagrodą tej imprezy... zakończenie natomiast tego pojedynku oraz filmu jednocześnie, będzie zaskakujące... zapamiętajcie o hollywoodzkich happy endach - to nie Hollywood... na szczęście...

Mr Jedi

*) Film Porco Rosso był emitowany na falach Canal Plus oraz w czerwcu bieżącego roku na falach Ale Kino! (Cyfra Plus/siec kablowe) - dokładniejsze dane: patrz - poprzedni numer Kawaii - nawiązanie "Anima w TV" oraz artykuł "Mój sąsiad Totoro"



Proszę o uśmiech - będzie zdjęcie!

dzi z Genui (tak samo jak Marco Porcennini), natomiast statek na którym podróżuje Marco zwie się Folgore, czyli tak samo jak samolot Marco Porcenniego w anime i silnik jego samolotu w mandze. Ot ciekawoska

Skrawki historii...

...nowy samolot Marco wlatuje w powietrze. Na jego pokładzie znajduje się jego nowa pornochica - Flo. Przyszłość jednak ciągle depta po piętach naszemu bohaterowi. Na swojej bezludnej dotąd wyspie Marco spotyka zgraję Gangu Mama Aito oraz wszechwładnego Amerykanina Donalda. Zanim banda awanturków opuści wyspę, do głosu dojdzie charakterystyczna Flo, która zdąży ostudzić zapal Gangu dotyczący zniszczenia nowej maszyny Marco i mówić o całym towarzystwie na honorowy lotniczy pojedynek pomiędzy pewnym siebie Donaldem oraz



I wtedy to zobaczysz...

nowej siedziby studia Ghibli... jak widać, film na tym nie ucierpiał. Opowieść jest chwilami pełna dobrego humoru, chwilami wzrusza i zmusza do refleksji - bardzo charakterystyczne połączenie w filmach Miyazakiego. W filmie tym każdy znajdzie coś dla siebie, jest to anime dla całej rodziny, kolejny znak rozpoznawczy Miyazakiego - bezbłędne i nio rodzinne. Ten film pozwolił Wam odwieść się z Marco Miyazakiem, w stronę zachodzącego słońca... szerokiej drogi i do zobaczenia po tamtej stronie

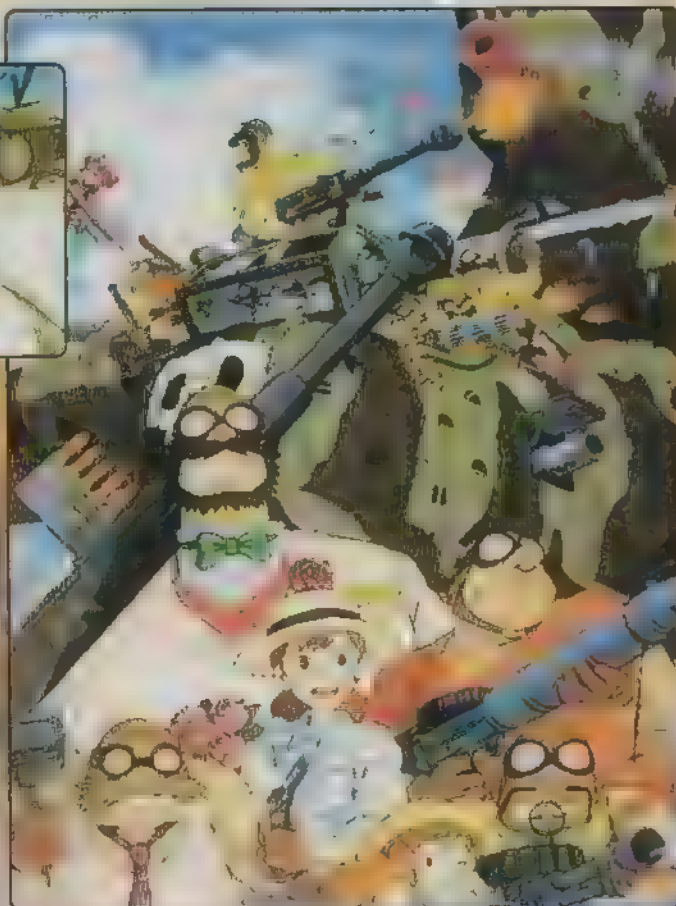


Ku zachodzącemu słońcu...

Jakieś uwagi na zakończenie? A i owszem. Bez dwóch zdań film jest godzien uwagi i może się powtórzyć (i to jeszcze nie raz) ale Miyazaki po raz wtóry udowodnił, że wart jest swej sławy. Pracując nad Porco rosso Miyazaki jednocześnie zajmował się projektowaniem i nadzorem budowy

Porco rosso - Szkarłatny pilot

Produkcja: 1992 Ghibli/Wippon Television Network/JAL Cultural Development production
Emisja w Polsce: Canal Plus/Ale Kino!
Reżyseria: Hayao Miyazaki
Scenariusz: Hayao Miyazaki
Muzyka: Joe Hisaishi, Toshirō Em
Czas: 93 minuty



Magical Mail Delivery Service
Kiki's Delivery Service
The story of a young witch who moves to a new town and starts a delivery service.

Mayo no takkyūbin

Magiczna poczta Kiki

Kiki's delivery service



WSZYSCY KOCHAMY MIYAZAKI-SAMA!

I oto kolejny raz zostaliśmy zaproszeni do ci downego świata Hayao Miyazaki. Już się cieszyliśmy, prawda? Bo, a bardzo. Nazwisko Miyazaki jest gwarancją wspaniałej zabawy zarówno dla ducha jak i umysłu. Otwierając nam szeroko furtkę do swojej magicznej, krainy wpuszcza do niej każdego, a nie wychodzą z niej odmienieni ludzie. Bo nikt, kto pozwolił się dotknąć (stnieją nestety "odporni") siłą potężnych emocji zaklętych w filmach Miya-san, nie będzie już tak sam, jak przedtem. Dzięki Miyazakiemu odświeżają nam widzą pewne piętno - piękno, wraz z wosmi budzą do życia dziecięce marzenia, przypominają dawno zapomniane chwile szczęścia. Są doskonałą odtrutką na codzienność. Nie ucieczką w fantazję, a odtrutką właśnie! Nie obiecują iluzorycznych światów, zapomnienia o realnego życia, ale wnoszą do powszedniej szarości choćby odrobinę tęczy. Lkanej ze szczyrych uczuć. Dzięki nim człowiek przestaje patrzeć na ludzkość jak na coś zmierzającego ku samozagładzie, przestaje myśleć, że najlepsze co można zrobić, to wysłać go do świata, przyspieszając tylko to, co i tak nieuniknione. Hayao san stara się pokazać dobre rzeczy, które na nas czekają, drobne codzienne sprawy, które mogą być źródłem szczęścia. Ale nie udaje, nie ukrywa problemów, jak mi kazdy muszę borykać. Mówi nam, że mimo tych problemów, mimo całego zła, warto żyć. Pamiętajcie, świat jest taki, jakim go chcecie widzieć!

WSZYSCY KOCHAMY (MŁODE) CZAROWNICE!

Dziń, dziń, dziń - pożegnały Kiki małe dzwoneczki zawieszane na czubkach drzew. W wieczór odlotu cała wioska zegnana małą czarownicę

Na ma minęj miotle, odziana w tradycyjny czarny strój, z ramieniem trzystoroletniego kota Jiji. Kiki wyruszyła rozpocząć nowe życie. Od tej pory była już zdana tylko na siebie. Kiki, mama Kiki, była pełna obaw. Jedyną magiczną mocą, jaką opanowała bo wem jej, córka, było latanie. Czy wystarczy to by wejść w dorosłe życie?

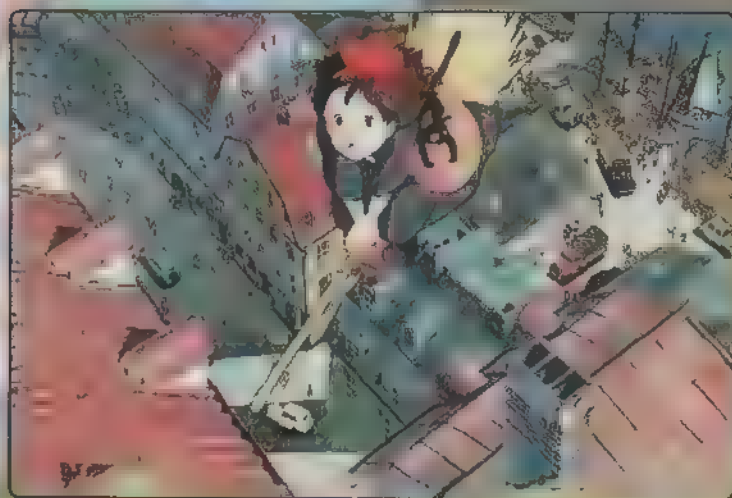
Kiki odleciała pełna nadziei, z ufnością patrząc w przyszłość. Znajdę sobie nowy dom w jakimś pięknym miejscu nad morzem, myślała. Nawet gdy prognoza pogody okazała się chybiona, Kiki musiała szukać schronienia przed ulewą i nie opuścić jej optymistycznie. Wreszcie dojechała do miasta, jakie sobie wymarzyła - położonego nad morzem Koriko. I co więcej, nie mieszkała w nim żadna inna czarownica.

KORIKO położone nad morzem fikcyjne miasto, będące według Miyazakiego "mieszanką przeróżnych miejsc, takich jak Napolie, Lizbona, Sztokholm, Paryż, a nawet San Francisco. Dlatego jedna strona przypomina brzeg Morza Śródziemnego, ale druga wydaje się leżeć nad Bałtykiem". Największy wpływ na kształt i wygląd Koriko miał Sztokholm. Miyazaki, jego główni współpracownicy odwiedzili Szwecję, wyspę Gotland, a także stolicę Szwecji, Sztokholm. Tam osiemdziesiąt rok film, by zebrać obrazy miejsc jako inspiracji do stworzenia Koriko. Widać wyraźnie, że Miyazaki wielkie wrażenie już w latach siedemdziesiątych, gdy odwiedził je w czasie swe pierwsze podróży zagranicą. Wprowadził cel wizyjny nie został osiągnięty (Astrid Lindgren nie pozwoliła na składowanie "Pippi Langstrung" swoją drogą szkoda), ale dzięki niej Koriko zyskało swój niesamowity klimat. Akcja Kiki rozgrywa się w alternatywnych latach pięćdziesiątych w świecie, w którym nie doszło do II wojny światowej.



śnych samochodów powszechnie panujące, a nie mowa o Tego nie spodziewała się nasza bohaterka. Gdy tylko obniżyła swój lot nad ulicę Koriko, by z uśmiechem powitać mieszkańców swego nowego domu, spowodowała zamieszanie na drodze i prawie wpadła pod samochód. Zawstydzona przestraszona została zatrzymana przez policję za zakłócanie ruchu. Gdy nagle z przodu wybuchł głośny huk, Kiki, która była z przerażenia, wybuchła i głośno wołała: "Złodzie! Złodzie!" Stróż prawa pośpieszył łapać bandytę, co dało Kiki szansę na dyskretnie oddalenie się z "miejscu zbrodni". Okazało się, że wołającym był chłopiec mianem Tombo - członek klubu, który czegoś zafascynowany zdołał się Kiki. Dziewczynka przyłoczona, rozczarowana miastem odrzuca, jednak okazuje do nawazania przyznania.

W pewnym momencie Kiki spotyka Osomona właściciela kawiarni, w której klientka właśnie zostawiła smoczek swojego dziecka. Coś robić bez niego, oświecać będzie niepokojące - czarownica bez wahaną otarowała swoją pomoc, potrąciła oddać zgubę tym samym zaskarbując sobie wdzięczność obu panów. Tak oto przypadek sprawił, że Kiki znalazła swoje powołanie - skoro jedynie co potrafi to latanie - założyła ekspresową firmę kurierską!



wtedy rzeczywistość zwierykowała marzenia. Wielkie miasto okazało się zupełnie czymś innym niż rodzinną wioskę Kiki. Miasto oświeca, ale i

MAJO NO TAKKYUUBIN - czyli "Ekspresowa Firma Kurierska Czarownicy". Słowo "takkyuubin" zostało stworzone przez Yamato Unyu z "Yamato Transport Co. Ltd." gdy firma rozpoczęła nową działalność dostaw od domu do domu klientom. Yamato jako logo używa czarnej kota (małpę nie sąc w pyszczku małej). Yamato sponzorował film, mimo iż na początku wzbudziło to kontrowersje.

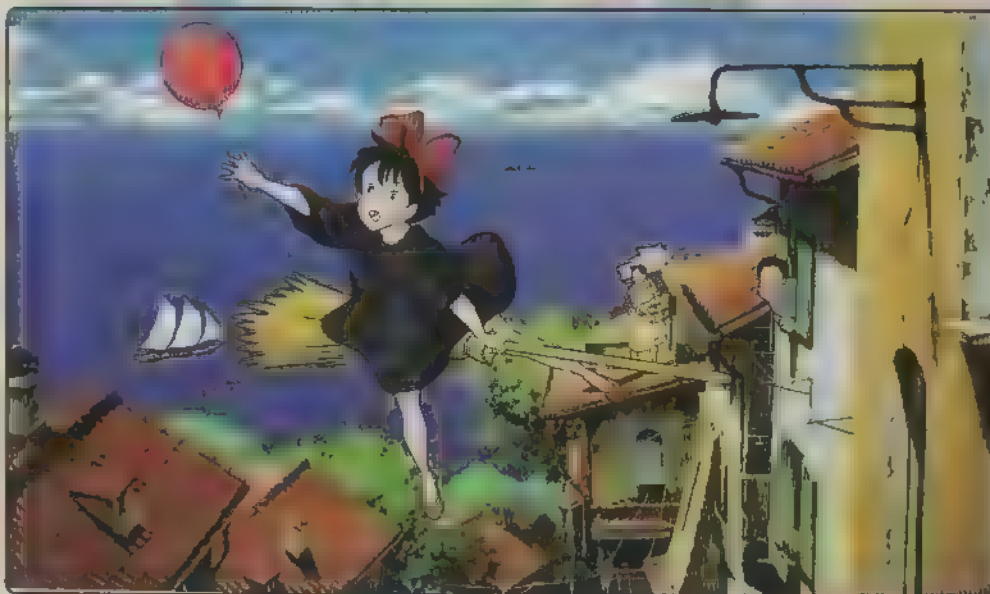
mieście i trenować swój talent, aby w końcu zostać zaakceptowaną przez ludzi w roli czarownicy. Można to porównać do sytuacji, gdy jakiś rysownik przybywa sam do Tokio. Dzisiaj podobno takich ludzi w Tokio jest aż 300 tysięcy - kobiet i mężczyzn, którzy mają nadziewać na siebie samo, co Kiki, jako animatorzy filmów rysunkowych. Zawód animatora nie jest żadnym nadzwyczajnym zajęciem. A zatem stosunkowo łatwo jest wystartować i jakoś sobie na początek ułożyć życie. Jednak charakterystyczną rzeczą dla dzisiejszego życia jest to, że gdy już codzienne potrzeby zostaną zaspokojone, pojawia się problem samorealizacji. Kiki jest otoczona rzeczami przypominającymi jej dom - miotła mamy, tranzystorowe radio taty oraz kot Jiji, który jest jej częścią, ale Kiki cały czas waha się pomiędzy samotnością, a tęsknotą do towarzysstwa ludzi. W postaci Kiki widzimy odbicie wielu młodych Japończyków, które są kochane i wspierane materialnie przez rodziców, ale jednocześnie tęsknią do iskrzących światła miasta, do którego chcą się udać i stać się niezależne. Słabość zdecydowania i powierzchowność podejmowania Kiki również znajdują odbicie w świecie dzisiejszych młodych ludzi" - mówi Miyazaki.

Ale wszystko kończy się szczęśliwie. Znajdują się ludzie, w których Kiki ma oparcie. Bo samotność nie polega na izolacji, każdemu człowiekowi łatwiej jest iść przed siebie, gdy wie, że nie jest sam, i zawsze znajdzie się ktoś, kto go w tę wędrowkę wesprze. Gdy ktoś w nas wie, wtedy i my sami wierzymy w siebie, zdolni do największych czynów, a nasze możliwości są nieograniczone. Kiki to pojęła, odnalazła w sobie siłę, która pozwoliła jej wzbicić się w powietrze w chwili, gdy jej przyjaciel potrzebował jej najbardziej...



WSZYSCY KOCHAMY KSIĄŻKI DLA DZIECI!

Jak już wspominałem, anime "Kiki's Delivery Service" zostało oparte nie na mandze, lecz na popularnej i lubianej książce dla dzieci autorstwa Eiko Kadono prześlizgniętej z ustronnia przez Akiko Hayashi. Książka różni się od filmu, co niezbyt spodobało się autorce (Miyazaki, w przeciwieństwie do Takahaty, jest znany z tego, że każdą adaptację traktuje niezbyt wiernie, dorabiając zawsze głębsze znaczenie). Książka jest zbiorem krótkich opowiadań o ludziach i przygodach, które spotykają Kiki w czasie dostarczania różnych rzeczy. Nic złego lub dramatycznego nie przytrafia się naszej bohaterce. Miyazaki wprowadził te zmiany ponieważ potrzebował historii na której można oprzeć film, i chciał opowiedzieć o procesie dorastania. - "Słuchając w filmie zawsze musi być wielokrotnie, a zatem Kiki w trakcie rozwoju akcji będzie o wiele ciężiej odczuwała smutek i samotność, niż to ma miejsce w rzeczywistości." - Dopiero po pokonaniu tych wszystkich przeciwności, dziewczynka może dorosnąć. W



książce wyjaśnia się parę rzeczy np. dla czego na drzewach wokół domu Kiki znajdują się dzwoneczki, otóż mama rozwiesiła je, ponieważ trenująca atane dziewczynce często zdarzało się zamyślić (to tak jak ja za kierownicą...) i traciła poczucie wysokości (no dokładnie jak ja...). Zachęcona zapewne sukcesem filmu pani Kadono napisała kontynuację przygod Kiki, "Majo no Takkyubin, sono 2 - Kiki to Atarashi Mono", "Kiki i jej nowa magia", tym razem z ilustracjami przez Takako Hirano. Szczegółowo mówiąc, bardziej podobały mi się ilustracje w pierwszej części.

WSZYSCY KOCHAMY WUJKA DISNEYA? EEE...

Ostatnimi czasy głośno jest o porozumieniu pomiędzy Studio Ghibli, a korporacją Disneya, na mocy którego pan Disney miał wydać na zachodzie filmy pana Miyazaki, a nawet pokazać je w kinie (Mononoke Hime). Realizacji tych szczytnych zamiarów jakos nie można się doczekać, a jedynie, czym może się pochwalić Miramax, czyli oddział Disneya odpowiedzialny za

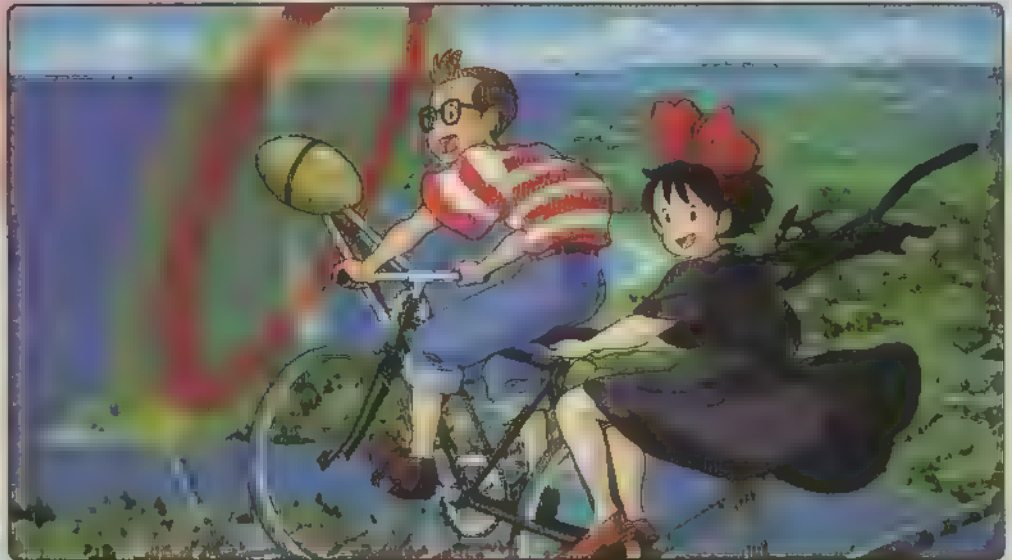
wydanie dzieł Ghibli, to kolejne, za każdym razem "teraz to już na pewno" przekładane terminy rozpoczęcia projekcji "Mononoke" w kinach, oraz - ta-da - emisja "Kiki's delivery service" na kasietach wideo w Ameryce i Hiszpanii (A kiedy u nas? Czasem /ciagle?/ odnoszę wrażenie, że po sry dystrybutorzy nie lubią naszych, "otakowskich" pieniędzy. Bo i po co im one, skoro zawsze mają w zanadrzu jakiś ćwierćinteligentny hitor w stylu OAV "Król Lew 2" - I tak się dobrze sprzedają, a faktem, że nie ma w sobie żadnej intelektualnej "wartości odżywczej" nikt się nie przejmuje, bo niby kto się ma przejmować...), "Kiki", która w Stanach została doceniona przez krytykę oraz okazała się bestsellerem, osiągając lepsze wyniki sprzedaży niż OVA'wki Disneya (pomimo dużo niższych nakładów na reklamę), została wydana w dwóch wersjach - z dubbingiem i napisami. Do wersji dubbowanej głosów życzylili aktorzy, z tzw (jeśli wierzyć prasie (**)). Nie jestem pewien, czy rzeczywiście są tacy "wybitni"...) pierwszej ligi (tzw. A-class). W rolę Kiki wcieliła się Kirsten Dunst (znana z "Jumanji", "Małe Kobiety", "Wywiad z wampirem"). Jiji zagrał Phil Hartmann ("The Simpsons"), dzięki czemu nasz kotek nie mówi już jak Luna z Sailor Moon, tylko jak czterdziestoletni palacz. Ech. Umowa zabraniała Disneyowi jakiejkolwiek ingerencji mającej na celu wycięcie choćby najmniejszego fragmentu filmu - niestety, nikt chyba nie za bronił im DODAC czegoś od siebie. Z niezrozumiałych dla mnie przyczyn pod koniec doklejono Jiji'emu kwestię, której nie było w oryginale - w dodatku zmienia ona jedno z ważniejszych przesłań filmu! No tak, jeśli można coś zepsuć, należy to zepsuć. Oprócz tego, ponieważ ludziom pana D wydało się, że synonimem "filmu animowanego" jest "musical", dodano trochę muzyki (image songów z "Kiki") w miejscach, gdzie jej nie było. Tak, może kiedyś panowie z Hollywoodu zrozumieją, jak piękny i potrzebny jest czasem "sound of silence". Choć szczerze w to wątpię. I co najgorsze, zmieniono oryginalne piosenki (opening i ending), jedne z najpiękniejszych w historii anime, na jakieś "country-potworki", pasujące do klimatu filmu jak pięść do nosa. Oryginały natomiast pochodzą z dorobku Yumi Arai, która w latach siedemdziesiątych wylansowała m.in. dwa przeboje, użyte właśnie w tym anime, są to: Ruyū no dengon (opening) oraz Yasashisa ni tsutsumareta nara (zakończenie). Yum Arai jest znaną gwiazdą estrady i kompozytorką piosenek do dnia dzisiejszego. Przez swoich fanów zwana jest pieszczotliwie Yum ng.

WSZYSCY KOCHAMY ŚWIAT MIYAZAKIEGO!

W twórczości Miyazakiego można odnaleźć klasyczne wątki zaczerpnięte ze światów stworzonych przez równie wspaniałych "bajarzy" jak Miyazaki - Jonathan Swift, Jules Verne, Lewis

Carroll, to nazwiska, które zapisały się na zawsze w historii fantastycznych opowieści. Miyazaki, jako wychowanek nowego medium zwanego mangą i anime, przekazuje nam te uolne wrażenia i niezapomniane historie w nowej oprawie i robi to wspaniale. W jego oczach nawet odbicie naszego świata pozbawione jest wszelkiej szarości i błyszcząca całą gamą magicznych barw. Na

dorosłości: marzenia wcale nie muszą nas opuścić. Pozostawiamy za sobą wspomnienia przeszłości, obrazy dzieciństwa ale zyskujemy nowe, wcale nie mniej fantastyczne, możliwości, które otwierają się przed każdym z nas. Trzeba tylko dać szansę temu, co w nas najcenniejsze - każdy z Was ma taki skarb... każdy... a odnalezienie go, jest jednym z najważ-



zawsze zapisał się w mojej pamięci pierwszy obraz Koriko - tętniącego życiem miasta, na które Kiki patrzy z góry. Perfekcja wykonania, fotograficzna dokładność - istny szok dla wzroku! W dole mnóstwo samochodów, ludzi, domów - wydawać by się mogło - nic bardziej trywialnego, a jednak obraz ten zapiera dech w piersiach. To nie dlatego, że został perfekcyjnie narysowany i zanimowany, lecz dlatego, że czuwał nad tą sceną człowiek, który miał na celu przekazanie nam wrażenia, jakie w tym samym momencie uderzyły w naszą bohaterkę - świat pełen przygody i magii, który tylko czeka tam w dole na odkrycie i z promiennym uśmiechem zaprasza do siebie Kiki

WSZYSCY KOCHAMY ZAKOŃCZENIE...

Kocham ten film! I wy także z pewnością go po kochacie. To jest po prostu czysta magia, potęga uczuć - i tych dobrych, i tych mniej pozytywnych, składających się na ludzkie życie. Ten film powinien przypaść do gustu miłośnikom wcześniejszych produkcji Miyazakiego, gdyż "Kiki" jest niejako kontynuacją wcześniejszego przeboju Ghibli "Mo ego sąsiada Totoro". W filmie jest taka scena, gdy Kiki opuszcza swój pokój w domu rodziców, aby wyruszyć w daleki i nieznaną świat. W jej pokoju zostaje Me i Chibi Totoro, jest to niejako symbol, że Kiki właśnie pozostawia swoje dzieciństwo i wkracza w świat dorosłych... wspomnienia z dzieciństwa pozostawia w swoim dziecięcym pokoju

"Kiki" zdaje się nam mówić o jednej, bardzo ważnej rzeczy - uzmysławia nam, że wraz z nadejściem



niejszych rzeczy w życiu. Lecz gdy Wam się już powiedzie, odkryjecie nowy rodzaj magii. To, czy ją zauważycie i przypomniecie, zależy tylko od Was

Shinno Michio & Mr Jedi

Przypisy od Michia:

Magarela, Tobie dedykuje ten tekst! Nigdy się nie poddawał! PS. Pozdrowienia dla TotoroTeam! Keep the Totoro... see fire burning! PS2. Do mojego kolegi, który w czasie konferencji prasowej na FI postawił zarzut: "za dużo Miyazakiego". Człowieku! "Za dużo" "Miyazakiego" to okymoroni! Za dużo to może być wina, piwa, seksu, pieniędzy, wolnego czasu, sławy, kobiet, szybkich samochodów, (...) ale nigdy, przenigdy Miyazakiego nie może być za dużo. Co najwyżej za mało!!! Jeszcze jeden taki numer i Wolorkę poszczuj! A co!

*) Konkurs: No kto to powiedział, no kto? Pierwsza osoba, która nadeśle prawidłową odpowiedź na kartce pocztowej, dostanie w nagrodę rysunek Totoro wykonany przeze mnie kredkami świetłymi. Naprawdę!

**) Wiem coś o tym. Sprawy wyglądają tak: Jedi-san udeży, że o tym nie wie, ale wszystkie artykuły zaczynam pisać na około dzień przed terminem. To się fachowo nazywa "profesjonalizm", tak, como robią wszyscy wielcy mangaki. Zapytajcie się któregoś studenta medycyny, ile kofeiny jest w stanie przyswoić ludzki organizm, zanim go trafia szlag

***) Nie wierciele prości. Prasa kłamie. Ergo - ja też kłamie. Nie wiercie mi!

Mayo no takkyubin - Kiki's delivery service

Produkcja: Ghibli/Nippon TV Network

Dystrybucja: Buena Vista Home Entertainment

Reżyseria: Hayao Miyazaki

Scenariusz: Hayao Miyazaki

Muzyka: Joe Hisaishi, Paul Chihara, Sydney Forest

Czas: 104 minuty



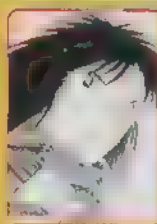
Captain Tsubasa - charakterystyki część 2

Hazuki

Wakashimazu Ken

Data urodzenia: 29 sierpnia
Wzrost: 1,87m
Waga: 72kg
Grupa krwi: A

Wychowany w japońskie, szkole karate, chłopak o twardym charakterze, gra na pozycji bramkarza w drużynie Meiwa, do której dołącza w półnalach. Jest z natury skryty i rzadko kiedy pokazuje innym swoje uczucia. Stwarza wrażenie obcego i niedostępnego, drażni przeciwników dużą pewnością siebie. Pragnie zostać najlepszym bramkarzem w Japonii, za wszelką cenę stara się pokonać Wakabayash. W swojej technice obrony bramki wykorzystuje umiejętności karate. Jest niezwykle czuły i podobnie jak Wakabayash, można go pokonać jedynie dziając zaskoczenia. Wakashimazu jest bardzo obojętny w stosunku do swojego kapitana i również wydaje się być jedną z niewielu osób, które Kojiro szanuje. Wieka wola walki doprowadza go do wysiłku w trudnych sytuacjach na boisku, a z drugiej strony nie espeduje wane wybuchy złości często działają wręcz przeciwnie. Jest jednak dobrym bramkarzem, co zostaje docenione przy zbliżających się mistrzostwach świata. Wakashimazu zostaje przyjęty do narodowej reprezentacji Japonii juniorów, z którą udaje się na mecze do Europy. Nie spodziewana nauuczka, jaką otrzymuje już podczas pierwszych rozgrywek w Hamburgu, hamuje nieco jego zaciętość i każe mu zmobilizować się do lepszej gry. Wciąż jednak próbuje pokonać Wakabayash, nie zauważając nawet że ego przeciwnik numer jeden sam mobilizuje go do walki, by Ken pokazał się z najlepszej strony. Największy problem w życiu bramkarza stanowił osobisty pogląd ego ojca prowadzącego szkołę sztuk walki, który widziałby go raczej jako mistrza karate niż zwykłego piłkarza. Wakashimazu udowadniając samemu sobie, jak również ojcowi, że jest marzeniem swego życia, odmawia dalszego udziału w zajęciach i całkowicie oddaje się grze w piłkę. Jeszcze będąc w drużynie Toho zawiązuje umowę z ojcem, zdobędzie mistrzostwo lub na zawsze pożegna się z footballiem. Miłość do piłki nożnej zwyciężyła.

**Misugi Jun**

Data urodzenia: 23 czerwca
Wzrost: 69cm
Waga: 57kg
Grupa krwi: A

Kapitan i zarazem najlepszy napastnik drużyny Musashi. Wydaje się być urodzonym piłkarzem, lecz ma pewną wadę serca, przez którą nie może długo przebywać na boisku. Sam się tym jednak nie przejmując. Nie zważając na opinie lekarzy, robi wszystko, by utrzymać swój piłkarski image. Jego największym marzeniem jest



zagrać przeciwko Tsubasie, którego grę podziwia i bardzo szanuje. Jest niezwykle i zapalczywy i nieustępliwy, trwa w swoim postanowieniu, wchodząc na boisko i grając, kiedy tylko jest to możliwe. Misugi znajduje zrozumienie u swojego ojca, który, choć martwi się o zdrowie syna, pozwala mu zagrać w meczu z Nankatsu, nawet wiedząc, jak wielki wysiłek będzie to stanowić dla chłopca. Pragnienie wzięcia udziału w tym najważniejszym dla niego meczu pcha go do pojedynku z Tsubasą za cenę własnego zdrowia. Misugi jest niezwykle wszechstronnym graczem, którego sam Tsubasa uważa nawet za lepszego od siebie technicznie. Posiadający wrodzoną klasę, kapitan Musashi, jest znany szczególnie w środowisku dziewcząt. Ma nawet swój własny fan klub. Na słynnej szarym zagrywką Misugi jest pułapką obsadą w którą nie raz dał się złapać Nankatsu. Zawsze poproszonym numerem 10, jest strzałem z przewrotem, który wzbudza podziw nie tylko wśród kibiców, ale i Tsubasy. Po trzech rozgrywkach o puchar Japonii Misugi zostaje przyjęty do narodowej reprezentacji juniorów, z którą wyjeżdża do Europy jako pomocnik trenera. Po

Sawada Takeshi

Data urodzenia: 1 grudnia
Wzrost: 1,82m
Waga: 53kg
Grupa krwi: A

Sawada jest jednym z najlepszych piłkarzy drużyny Meiwa. Niski, lecz dobry technicznie zawodnik, zdołał dostać się do zespołu głównie za sprawą Kojiro, który spostrzegł jego umiejętności i, wbrew swojej drużynie, zaproponował mu grę w Meiwie. Sawada jest o dwa lata młodszy od swoich kolegów, przez co często narażony był na krytykę z ich strony. Dopiero treningi z kapitanem nauczyły go pewności i wiary w siebie. Pomimo bardzo młodego wieku gra w Meiwie na pozycji środkowego, a najlepsze akcje przeprowadza wraz ze swoim kapitanem, lecz potrafi grać także jako obrońca. Jest doświadczonym piłkarzem, choć pozostającym pod silnym wpływem Kojiro oraz bramkarza Wakashimazu. Z natury jest poważny i opanowany. Jako jedyny w drużynie pozwala sobie na śmiałą krytykę swojego kapitana, który choć nie przyjmuje tego spokojnie, respektuje jego opinie. Sawada zna dobrze swoje umiejętności i śmiało wykorzystuje je na boisku. Pomimo tego, iż większość czasu spędza z Kojiro, wzorem dla niego jest piłkarski styl grającego w przeciwnej drużynie Misaki. Podziwia jego doświadczenie i jednocześnie precyzję jego gry. Pragnie stać się kiedyś równie dobrym zawodnikiem. Po zakończeniu trzecich mistrzostw Japonii, Takeshi, wraz ze swoimi kolegami z drużyny, wchodzi w skład reprezentacji Japonii, z którą wyjeżdża na rozgrywki pucharowe do Europy.

**Nitta Shun**

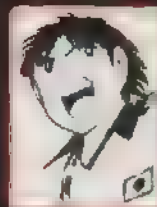
Data urodzenia: 22 marca
Wzrost: 1,65m
Waga: 51kg
Grupa krwi: O

Niezwykle precyzyjny gracz, choć niedoceniany. Jest najmłodszy z całej drużyny Otomo, co jednak nie przeszkadza mu być w niej, najlepszym. Jego strzał Sokola jest słynny na całą Japonię i budzi podziw wśród wieu drużyn. Swoją siłąw zdobywa podczas meczu z Nankatsu w czasie rozgrywek o puchar Japonii. Potrafi strzelić w każdym momencie i niemal z każdej pozycji na boisku. Jest bardzo zwinny i wydaje się też dość zaradliwy, nad wyraz pewny siebie. Drażni tym przeciwników, którzy jednak szanują w nim dobrego napastnika. Na ważniejszą dla niego jest dobra technika gry, a same jego strzały niekiedy bywają tak mocne, jak strzały kapitana Meiwy. Jest bardzo szybki, przebiega sto metrów w ciągu jedenastu sekund. Z biegiem czasu przekształca się w zażenności od potrzeb w środkowego lub obrońcę, w ten sposób występuje podczas mistrzostw świata, będąc już w reprezentacji Japonii juniorów.

**Matsuyama Nika**

Data urodzenia: 2 stycznia
Wzrost: 1,88m
Waga: 57kg
Grupa krwi: B

Matsuyama należy do drużyny z Hokkaido, Furano. Jego gra, choć nie zaskakująca, jest następstwem ciężkich treningów i wytrwałości. Wszyscy zawodnicy Furano są niezwykle dobrze zgrani ze sobą, co niewątpliwie jest zasługą kapitana Matsuyamy. Mieszając w mieście o klimacie umiarkowanym, udoskonalają kontrolę nad piłką podczas ciężkich treningów na śniegu. Są piłkarzami grającymi równo i śmiało. Charakterystyczną cechą dla tego zespołu jest bardzo wyważona gra zespołowa. Dzięki niej potrafią zwyciężyć niejedną drużynę. Matsuyama jest bardzo twardym zawodnikiem, umiającym grać na każdej możliwej pozycji, lecz najlepiej czuje się jako środkowy, jest również bramkostrzalnym piłkarzem. Swoje umiejętności po części zawdzięcza Misaki Taro, z którym zna się od wczesnych lat dzieciństwa. Wspólnie trenowali i dzięki precyzji i klasie piłkarskiej Misaki, Matsuyama posiadał pewne umiejętności i nauczył się lepiej grać. Stał się też jego przyjaciółm. Menadżerka drużyny, jak również przyjaciółka kapitana Furano, Yoshiko, podarowała mu opaskę na szczepienie, którą Matsuyama nosi na czole podczas każdego meczu. Sam dąży dziewczynę wielką sympatią, zresztą z wzajemnością. Po kolejnych rozgrywkach pucharowych, Yoshiko wyjeżdża za granicę do Stanów Zjednoczonych, co bardzo przeżywa ze względu na rozstanie z ukochanym piłkarzem. Matsuyama towarzyszy jej na lotnisku i od tego czasu opaskę, którą mu wręczyła, staje się jego talizmanem. Najgroźniejszym przeciwnikiem dla Furano jest drużyna Meiwa, z którą przegrywają w półfinałach o mistrzostwo Japonii. Mimo porażki Furano jest oklaskiwane przez publiczność za piękną grę na boisku, do samego końca. Matsuyama wchodzi w skład reprezentacji Japonii, której przez krótki czas jest kapitanem, po czym przekazuje opaskę Tsubasie. Wstawia się w długich, niekiedy strzałach na bramkę, które z uporem trenował wcześniej, podczas zimy, na Hokkaido.



traf wykorzystywać swoje wadomości i rozstawiać zawodników na boisku. Jego cenne uwagi często stają się bardzo pomocne. Wiele z jego uwagi na chorobę serca nie powinien brać udziału w meczach, lecz z drugiej strony siedzenie na ławce rezerwowych samo obserwowanie gry nie wystarczy mu. Misugi jest urodzonym piłkarzem, taką powinien pełnić funkcję. Wkrótce, gdy dowie się, że na mistrzostwa została zgłoszona jako zawodnik, Misugi dostaje swoją szansę i ponownie ma możliwość wejścia na boisko. Tym razem, jako reprezentant Japonii. Mimo że za chwilę, to zaledwie kilka minut, jednym tylko strzałem przyczyni się do zwycięstwa swojej drużyny i ukazania własnego tryumfu.

HOTARU NO HAKA

GROBOWIEC ŚWIETLIKÓW

Wspomnienie 1945. Wierzę, że światy
amerykańskich zbliża się do brzozy i
flak samolotów przeciwnik.
Kole powiatowa USA obzyna rozkład
przeprowadzenia tej nalożonej
niepotykanej jak dotąd stały.
Taktory lotnictwa uszraja, że w miastach
kórych zabudowa jest w większości
bombi burzące niewiele zdziałają.
Wycyła się na użycie niemożliwe
samolotów M-59.



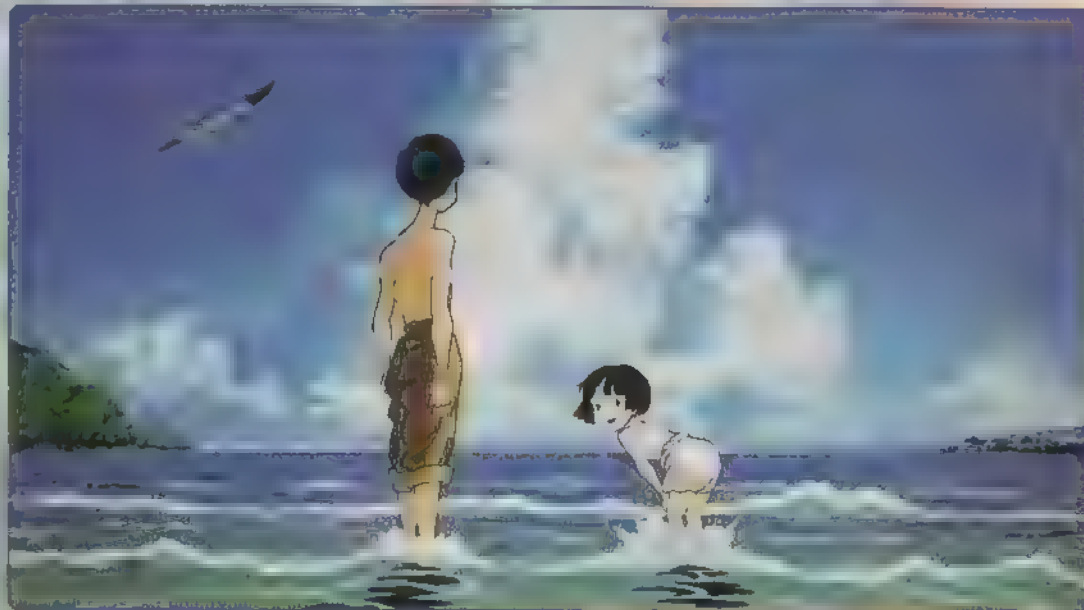
...DLACZEGO ŚWIETLIKI ŻYJĄ TAK KRÓTKO I UMIERAJĄ TAK ŁATWO?...

Były to bomby specyficzne. Właściwie stalowy korpus, mający średnicę 3 cali i 20 cali długości, bardziej przypominał niegroźną puszkę niż bombę M69 nie posiadały lotek. Zrzucone z samolotu stabilizowały swój lot specjalną chorągiewką. Wybuchaly w 3 do 5 sekund po uderzeniu w cel. TNT eksplodował rozrzucając magnezję i wypełniający bombę żel (pierwotnie napalmu) na odległość ponad 30 m. Jeśli substancja nie była gaszona od razu, jako lżejsza od wody stawiała się zarzewiem trudnego do zwalczania pożaru... W nocy z 9 na 10 marca 334 superfortece B-29, pozbawione większości uzbrojenia, by zwiększyć ładowność, zrzucały na Tokio ponad 2000 ton bomb. Pożar zamieniał w spopieloną pustynię 4000 hektarów miasta. W płomieniach ginie niemal 100.000 osób, a ponad 1 000 000 jest rannych.

13 marca, 301 fortec B29s zaatakowało Osakę. Bomby zapalające wbrew oczekiwaniom amerykańskich nie uszkodziły betonowych budowli

w opuszczonym domu w miasteczku Nishinomiya. Krótko po ogłoszeniu kapitulacji dziewczynka, którą się opiekował zmarła na skutek niedożywienia.

W formie literackiej, "Świetliki" ujrzały światło dzienne w 1967 roku. Powieść była drukowana w odcinkach, na łamach popularnego miesięcznika Oeru Yomomo (Wszystko do czytania). Jego treść chwyciła za serca i przykuła uwagę większości czytelników. Rok potem "Hotaru no haka" otrzymały prestiżową nagrodę Naoki Award, przyznawaną literaturze o



nabrzeża portu, ale za to wznicęły pożary w części cywilnej miasta obracając w pył 900 hektarów ziemi. 17 marca 1945 po nocnym nalocie 306 samolotów B29s bombardowaniu, lustrzanym odbiciem Osaki stało się czwarte co do wielkości miasto japońskie - Kobe. Kobe,ny tak naloż nastąpił 25 czerwca 1945 roku.

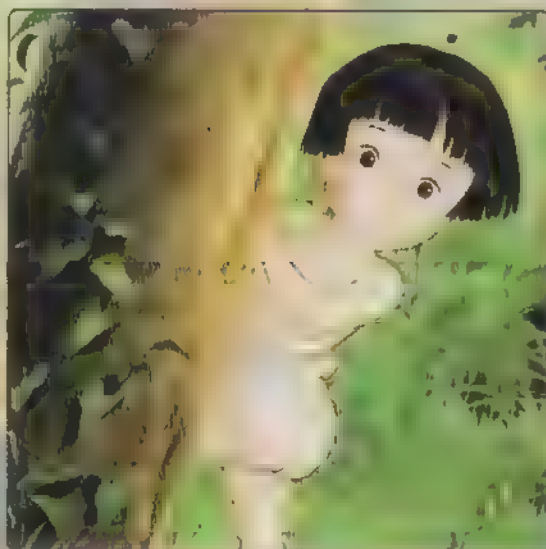
To ostatnie wydarzenie stało się bezpośrednią przyczyną powstania "Hotaru no haka" - bezprecedensowej pozycji w historii anime. Film, który trudno zapomnieć nawet po odczleniu dziesiątek innych produkcji. Zanim jednak film ten mógł powstać musiało się spotkać ze sobą dwóch ludzi.

NOSAKA AKIYUKI - DZIEŁKO POKOLENIA ŚWIETLIKÓW

Film oparty został na autobiograficznej książce napisanej przez Nosaka Akiyuki a wydanej przez Shinchosha. Nosaka urodził się w Kamakura 10 października 1930 roku jako młodszy syn Sekeyuki i Nui Nosaka. Jego matka Nui zmarła krótko po porodzie. Chłopak został oddany na wychowanie ciotki ze strony matki. W 1944 w oświu urodziła się dziewczynka, której nadano imię Keiko. 25 czerwca 1945 roku Nosaka przeżył nalot na Kobe. Jego wuj zginął w płomieniach a ciotka z ciężkimi poparzeniami była hospitalizowana. Nosaka z przyrodnią siostrą zamieszkał

wartościach historyczno archiwalnych. Jednak prawdziwy triumf powieści zaczęła święcić dopiero wtedy, gdy 16.04.1988 roku przemówiła do publiczności z ekranów kinowych.

Opierając się na wielu wywiadach, jakich udzielił autor po premierze, śmierć jego młodszej siostry



położyła się cieniem na całej reszcie jego życia. Książka, którą napisał, jest więc swoistą spowiedzią i możliwością rozliczenia z bolesną przeszłością. Być może jest również próbą ukojenia wyrzutu sumienia, że on przeżył.

ISAO TAKAHATA - UWAZNY CZYTELNIK...

Hayao Miyazaki i Isao Takahata... Trudno mi czasami uwierzyć, że dwaj czołowi twórcy Ghibli mogą być od siebie tak bardzo różni. A do tego mogą być przyjaciółmi...

Urodzony w 1935 roku Takahata Isao, odebrał bardzo staranne wykształcenie na Uniwersytecie Tokijskim. Był jednym z twórców Studia Toei Doga (1959 r.), gdzie poznał Hayao Miyazakiego. Razem stworzyli (1968 r.) "Horusa księcia słońca", uważanego do dzisiaj za żelazny punkt historii japońskiego anime. Po nim przy-

szły m. in. "Lupin III", "Heidi", "Nausicaa" i "Laputa" (przy dwóch ostatnich Takahata był producentem). "Hotaru no haka" było jego pierwszym filmem, który wyreżyserował dla Ghibli. Po nim zrobił jeszcze "Only Yesterday", "Pom Poko", "Kiki" (kierownik ds. ścieżki dźwiękowej) i jako producent "I Can Hear the Sea".

Dobrze się stało, że to właśnie wytwórnia Ghibli zdecydowała się nakręcić film, który dodatkowo poszerzył tematykę jaką zajmują się anime... I dobrze się stało, że zdecydowano się na tego właśnie twórcę. Tym bardziej, że Takahata jako reżyser znany jest z dużego posuniętego realizmu - to bez względu na to czy kręci film typu "Pom Poko", czy epicki dramat typu "Hotaru no haka". W przeciwieństwie do Miyazakiego, który swoimi "fantazjami" lagodzi i umagają o realny świat, Takahata wprowadza do filmu elementy irracjonalne (przykładowo - duchy dzieci nie występowały w książce Nosaki) pogłębia jeszcze i uduchowienie jego klimat. Dodatkowym atutem dystrybucyjnym filmu stał się fakt, że "Hotaru no haka" na teren Japonii wprowadzono z innym wielkim tytułem Ghibli. Był nim "Mój sąsiad Totoro". Trudno sobie wyobrazić bardziej szokujące zestawienie. Faktem jest natomiast, że wiele szkół i komisji edukacyjnych zamawiało projekcję "Hotaru no haka" na lekcje historii i wychowania, jako filmu mającego szczególne wartości historyczno-edukacyjne. Przy okazji, pomogło to utwierdzeniu legendy "Totoro".

TYTUL

Wielu autorów opracowań dotyczących "Grobowa światlików" zwraca uwagę na fakt, nietypowego zapisu oryginalnego tytułu japońskiego. Występujące w tytule filmu słowo "hotaru" zapisane zostało za pomocą trzech znaków. Dwa pierwsze z nich to kanji, natomiast trzeci to hiragana. Pierwszy znak to "hi" czyli "ogień", drugi to "sui" czyli "zwać" lub "opadać". Znak hiragany może być czytany jako "taeru" lub "taru", co oznacza "kapanie" lub "upuszczanie". To pozwala na różne interpretacje tak zapisanego wyrazu. Najtrafniejsze wydaje się wówczas tłumaczenie "żyjący ogień" lub "padający ogień", co może być nawiązaniem zarówno do wszechobecnych w filmie światlików, jak i do "ognia padającego z nieba" czyli zapalających bomb M69. O nieprzypadkowości zapisu świadczy również fakt, że autor mógł słowo "światlik" po prostu napisać w kanji, gdzie składałby się z "h" (ogień), "wa" (partykula gramatyczna wskazująca na podmiot) i "mushi" (owad).

GROBOWIEC

Słowo "haka" czyli grób lub grobowiec, ma swoje symboliczne nawiązanie w filmie. Dzieci po wyprowadzeniu się z domu ciotki zamieszkują w opuszczonym schronie, wykopanym w zboczu nadrzecznej skarpy. Japońska nazwa takiego tunelu brzmi "yokoana". Można to tłumaczyć jako "jaskinię", "pieczarę" lub dosłownie "boczną dziurę". Niby nic nadzwyczajnego, ale w tym filmie nic nie wydaje się być pozostawione przypadkowi. Yokoana bowiem to również nazwa najstarszych grobowców pochodzących z VI w. Decyzją dzieci o zamieszkaniu w schronie jest pierwszym krokiem ku śmierci. Yokoana staje się grobowcem dla prochów ich matki, dla zmarłych światlików, których pochówkiem zajmuje się Setsuko i w końcu grobowcem dla niej samej. Zauważcie, że twórcy filmu nawiązując do przeznaczenia yokoana, zadbał nawet o to by dziewczynka kładąc się spać usypiała w typowo pogrzebowej pozycji z rączkami skrzyżowanymi na piersi.

ŚWIETLIKI

Streszczenie treści filmu nie będzie długie ani szczegółowe. Bo jest to tak naprawdę film genialny w swojej prostocie. W zasadzie można by go opowiedzieć w kilku zaledwie słowach...

Seita ma w chwili rozpoczęcia filmu czternaście lat. Setsuko, jego młodsza siostra, cztery. Cały film to krótki okres ich życia zapoczątkowany nalotem na rodzinne miasto Kobe. Ojciec dzieci jest oficerem cesarskiej floty. Jego zdjęcie chłopak zawsze nosi przy sobie. Matka umiera na skutek ran po nalocie.

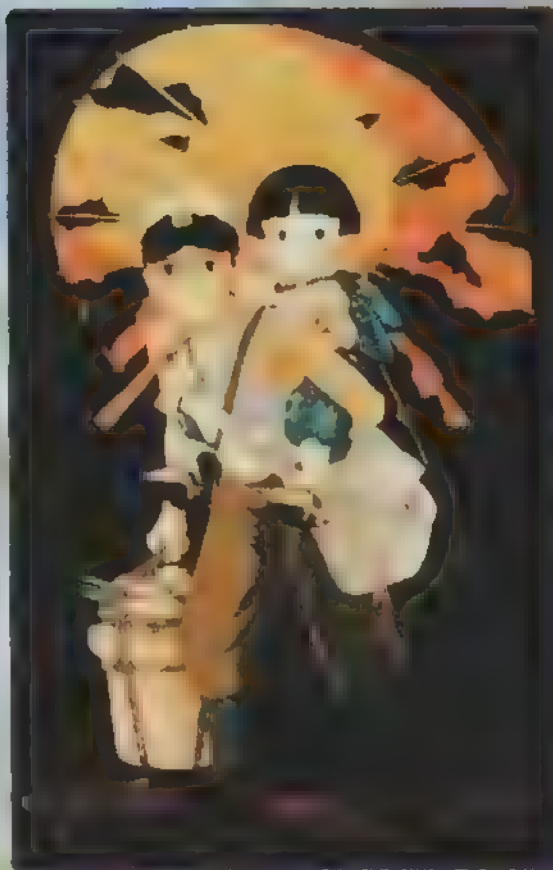
Seita wie o tym, ale ukrywa prawdę przed młodszą siostrą. Pozbawieni najbliższych im osób, zamieszkują u swojej ciotki. Początkowo póki dzieci mają jeszcze jakieś pieniądze i rzeczy po matce, które można wymienić na żywność, rodzina traktuje ich dobrze i zdawać się może, że nadal trwa okres ich "szczęśliwego" dzieciństwa. Wkrótce zapasy się kończą i zaczynają się wypominki o mamotrawnym sposobie życia. Seita z siostrą decydują się na wyjazd do Tokio, gdzie żyje rodzina ich matki. Bez adresu nie są w stanie ich znaleźć, a gdy chłopak dowiaduje się o stanie konta bankowego matki, decyduje się na odejście z domu ciotki. Początkowo sytuacja zdaje się ich bawić. Zamieszkują w opuszczonym schronie wykopanym w skarpie nad brzegiem rzeki. Nocami życie umiają, a gdy chłopak dowiaduje się o stanie konta bankowego matki, decyduje się na odejście z domu ciotki. Początkowo sytuacja zdaje się ich bawić. Zamieszkują w opuszczonym schronie wykopanym w skarpie nad brzegiem rzeki. Nocami życie umiają, a gdy chłopak dowiaduje się o stanie konta bankowego matki, decyduje się na odejście z domu ciotki. Początkowo sytuacja zdaje się ich bawić. Zamieszkują w opuszczonym schronie wykopanym w skarpie nad brzegiem rzeki. Nocami życie umiają, a gdy chłopak dowiaduje się o stanie konta bankowego matki, decyduje się na odejście z domu ciotki.

W słoneczny dzień osłabiona Setsuko umiera. W chwili, gdy chłopakowi udaje się podjąć z banku pieniądze z konta matki. Seita za wszystko co ma kupuje węgiel na pogrzebowy stos i koszt w którym składa ciało siostry.

W ceremonii ostatniej drogi towarzyszą mu jedynie wszechobecne światliki.

Opuszczony przez wszystko co kochał i zapomniany, umiera samotnie wśród tłumy podróżnych na podmiejskiej stacji kolejowej.

Film kończy scena, w której widmowe postacie dzieci spoglądają na rozświetlone nowoczesne miasto. Przyszłość i współczesny świat, w którym nie dane im było się znaleźć.



PRZEMYŚLENIA... CZYLI DLACZEGO DZIECI MUSZĄ PŁAĆ ZA GRZECZY DOROSŁYCH...

Oskarzenie Nosaki jest przejrzyste. Ludzie, którzy wywołali wojnę spowodowali, że tysiące dzieci nie mających środków do życia ginęło na skutek głodu i choroby. Nikt o nie nie dbał, bo nie były czynnikiem produkcyjnym, koniecznym dla utrzymania wielkiego cesarstwa. Tam, gdzie kończyła się rodzina, zaczynała się obojętność. Obojętność dorosłego świata odcisnęła ślady na umyśle dziecka. To co pokazał Isao Takahata na ekranie jest niestety wyidealizowaną wersją powieści. Możecie spytać, jak można było wyidealizować cokolwiek w tym filmie. Proste choć tragiczne.

Jak już pisałem "Hotaru no haka" miało być rozliczeniem Nosaki z przeszłością. Pisząc tę książkę, autor miał nadzieję na pozbycie się demonów nękających go od czasu wojny. Seita naprawdę robił wszystko, by utrzymać siostrę przy życiu, a po jej śmierci nie pozostało mu nic innego jak umrzeć. Nosaka nie dość, że przeżył i musiał żyć z bagażem wspomnień, to sam stał się powodem śmierci siostry. W wielu wywiadach wspominał z bólem, że tak naprawdę to zdobywał żywność głównie dla siebie. Siostrę karmił tym co mu zostawało. Postać Seity staje się zadość uczynieniem za popełnione "grzechy" dzieciństwa.

Filmowa śmierć chłopca ma tym samym znaczenie symboliczne. Z praktycznego punktu widzenia mógł przeżyć. Pozbawiony "bagażu" siostrę mógłby łatwiej kochać. Jednak on umiera. Mówiąc prawdę popełnia samobój-



stwo. Bo życie ma sens dopiero wtedy, gdy mamy jakiś cel i mamy dla kogo żyć. Po śmierci Setsuko Seita utracił jedno i drugie.

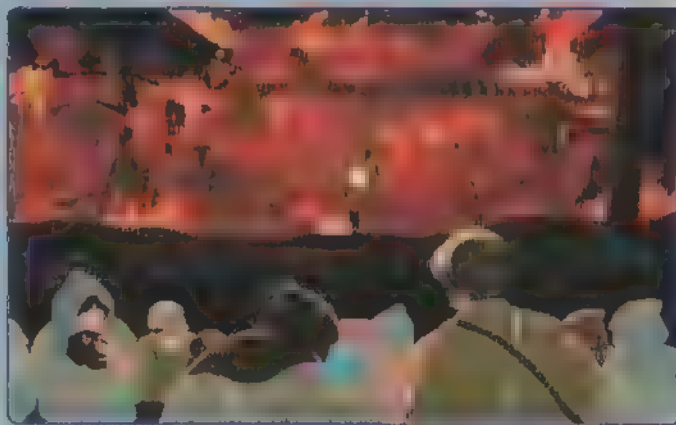
Jest to zresztą w pełni zgodne z japońską tradycją. W sztukach bunraku i kabuki często występuje pojęcie "shinjū" czyli podwójnego samobójstwa. Na ogół jego powodem jest niespełnione uczucie (często jest to para zakochanych). Nie jest to zwykłe samobójstwo. Popelnia się je zazwyczaj, gdy jedna ze stron już nie żyje, natomiast druga osoba rezygnuje z życia, gdyż jego "giri" (obowiązek, lojalność) nie może pozostać w zgodzie z "ninjo" (wewnętrzna emocja). W starożytności, takie dramaty miały również miejsce, gdy samobójcy wypadali poza margines własnej klasy i usiłowali żyć poza społeczeństwem. Czy nie jest to dokładna powtórka sytuacji z filmu? Seita i Setsuko nie potrafili żyć z ciotką, bowiem ona nie potrafiła znieść ich neutralności wobec wojny (tym samym nie lojalności wobec cesarstwa). Dzieci odchodząc zostawiają stworzyć sobie własny świat. Niezależny od świata dorosłych. Nie udaje im się to, bo uciec się nie może. Dorosli mają w tym filmie wszystko co jest potrzebne by przeżyć: Żywność, lekarstwa, siłę. Maternalizm i bezduszność... Seita zdaje sobie sprawę, że jego "sztywny kark" doprowadził do warunków, za które jego siostra zapłaciła życiem. Lojalność wobec niej nie pozwala mu żyć. Popelnia więc samobójstwo.

Zarówno książka jak i wzrok Seity na ekranie zadaje dorosłemu światu pytanie - "Co wyście z nami zrobili? Co wyście zrobili z nas?" (*)

DZIEŁO? ..

Po pierwsze, nie jest to film dla każdego, a już na pewno nie dla dziecka jako takiego. Żeby go zrozumieć i "przetrawić", trzeba już dysponować pewnym bagażem doświadczeń i być uczulonym na mocną człowieka spotkać nieszczęście a Nawet te ekstremalne. Świadome zawyżenie poprzeczki wiekowej, nie zmusiło Takahaty do "rozmydlenia" jego treści i nie wymogło obchodzenia mocno kontrowersyjnego, chyba wstydliwego tematu.

Jest takie zdanie przypisywane Adolfowi Hitlerowi "gdy ginie człowiek, to tragedia, gdy giną ich tysiące, to już tylko statystyka" .. Brutalne, ale coś w tym jest. Rzadko kiedy podaje się ilość



ofiar idących w setki tysięcy z dokładnością do jednego (chyba, że tego wymaga statystyka). Mówimy - zginęło około 50 tysięcy osób. Strasznie! .. Ktoś może nas poprawić... Zginęło nie 50 tysięcy, ale 50 tysięcy i dwie osoby. Jak zareaguje przeciętny człowiek? Bogowie kochani!!! Przy 50 tysiącach jedna czy dwie ofiary w tą czy w tamą to niewarty wspomnień a szczególnie! Zauważcie, że Takahata w swoim filmie zastosował coś wręcz odwrotnego. Z bezmiennego tłumu ludzi bez twarzy wybrał dwóch dzieci. Ze statystyki stworzył tragedię. Doprawdy głęboki ułkon Takahata-sama.. Nie każdy to potrafi. Ale i nie każdy by się na to odważył

Jednocześnie podkreślić należy, że film ma mo powagi tematu, nie stosuje tanich sztuczek, żeby zaszokować widza. Pożar Kobe został pokazany niemal w ciszy bez tysięcy ofiar, które zginęły tego dnia. Pokazano nalot, potem deszcz i ciągnące się po horyzont szkielety domów. Nie pokazano ran (wyjątek stanowi spowita w bandażu matka dziecka, ale to akurat było zamierzone - i faktycznie robi wrażenie), śmierć dzieci również została pozbawiona "należnego" patosu. Obyło się bez fanfar, krzyku i efektów kolorystycznych... Ich odejście było niezauważone przez otaczający je świat... jak gasnące światełko umierającego światełka ..

prowadzili do ich śmierci. Jeszcze raz patrząc z boku podsumowując swoje krótkie życie. Ta podróż pozwala im powracać do wspomnień, gdy ich dzieciństwo było dzieciństwem w prawdziwym tego słowa znaczeniu. Do dni, gdy żyła matka, gdy ojciec był wojennym bohaterem a posiłki składały się z wybranych przysmaków, a nie kradzionych nocami warzyw...

W ostatnich scenach filmu dzieci mogą bez obaw spoglądać na rozjarzone neony miasta, w którym ich rówieśnicy mogą żyć w pokoju i bez obaw o jutro. Światła nowoczesnej metro-

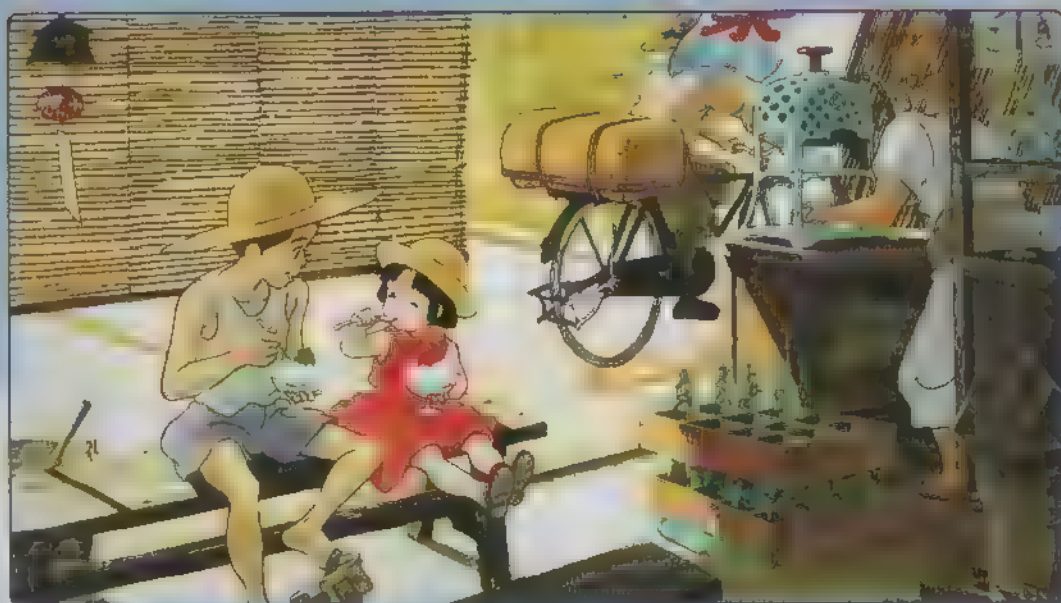
Zachwyciła mnie refleksyjność i melancholia filmu. Na równi ze wspólnie poprowadzonym wątkiem narracyjnym. Bo cała historia opowiedziana jest przez Seitę. To on w postaci ducha pojawia się jako pierwszy na ekranie. W towarzystwie siostry wsiada do pociągu. Teraz, gdy cierpienia świata doczesnego już minęły, mogą jeszcze raz odbyć podróż w czasie. Jeszcze raz bez emocji obejrzeć miejsca i ludzi, którzy swoją obywatelnością do-



poł i grają w nocnej ciszy o czym stada światełków. Koło się zamknęło

Niesamowite wrażenie robi postać Seity. Ghibli przyzwyczaiła widza do pewnego standardu dziecięcej sylwetki. Ich żywotność i energię podkreśla często żywa i dynamiczna kolorystyka. Takahata zmienił to dość radykalnie. W kolorystyce postaci chłopaka świadomie nie użyto czystych barw. Przybrudzone beże i ostra kreska nadają mu wyrazu niezgodnej z wiekiem dorosłości i przedwczesnego zmęczenia życiem. Dodatkowo paleta barw sprawia, że film wydaje się, jakby bardziej autentyczny. Wygląda jak stare i nieco prześwietlone filmy archiwalne. Dodatkowo podkreśla to "biograficzność" jaka leży u podstawy jego scenariusza.

Ścieżka dźwiękowa Mammy Yoshio (robił już wcześniej muzykę dla Takahaty do "Horusa" "Goshu"), to kolejny wielki plus. Genialnie nawiązuje miejscami do tego o czym wspominałem przed chwilą. Często stosowany motyw melodyjki, granej jakoby przez starą pozytywkę, dodaje filmowi autentyczności. W jakiś melancholijny sposób nawiązuje to do faktu, że film jest narracją opowieścią Seity. Użycie fletni pana jako wiodącego instrumentu w scenie w której Seita zapala pogrzebowy stos swojej siostrzyczki, to prawdziwa maestria w umiejętności wytworzenia właściwego nastroju. Ogólnie mówiąc, po raz kolejny Ghibli zafascynowała oprawą dźwiękową.



I na koniec. "Hotaru no haka" to anime, które powinni obejrzeć wszyscy miłośnicy tego gatunku. Jego inność (zwłaszcza w porównaniu z pozostałymi filmami Ghibli) sprawiła, że w nasze ręce dostał się potężny dowód. Mając go, możemy utracić wszelkie argumenty "zawodowców", widzających w anime bądź nie warto "kreskówki", bądź zawołane wcielenie przemysłu porno. Niech obierz, a spróbuj zaszufladkować ten film. Życzę powodzenia.

Film potrafi wzruszyć... Nie wstydzę się przyznać, że do łez. I to już ostatnia z przełamanych barier, do których przyzwyczaiła mnie Ghibli. Bo oglądając ich inne pozycje, też nieraz ocierałem łzy... Tyle, że z radości.

Podsumowując... Nie chcę polecać, czy też od wodzić od obejrzenia tego pozycji. Wcześniej czy później "Hotaru no haka" i tak przewinie się przez Wasze ekrany. Sami wówczas uznacie, że nie potrzeba wiele, by odpowiedzieć, czy to "dobry film". Niech ekwiwalentem wielu mądrych słów będzie otarta dyskretnie i za i smutny uśmiech...

EPILOG

Swoiste piękno filmu i płynące z niego przesłanie zostało docenione również poza granicami Japonii. W Kraju Kwitnącej Wiśni jego pozycja i filozofia były bezdyskusyjne. Ponadto film bazował na znanej i ocenionej prozie. W październiku 1994 roku "Hotaru no haka" zostało wytypowane do uczestnictwa w 11-tym Międzynarodowym Festiwalu Filmów Dziecięcych. Znałszy się wprawdzie głosy temu przeciwnie. Mówiono, że jak na film dziecięcy produkcja Takahaty jest nieco zbyt dosłowna. Bano się, że film zostanie potraktowany jako antyamerykański. Obawiano się, że jednym słowem autentyczności, jaką niesie ze sobą japońskie anime. Cytując "Washington Post" - "...japońska animacja nie stosuje przesłodzonej oprawy środków. Jednocześnie, jeśli chcą, to mogą być tak przekucie dramatycznymi."

"Hotaru no haka" obroniło się samo. Wspomnę tu o niewielkim eksperymencie, jakiemu poddała część widzów. Puszczono im ten film jedyń z oryginalnym dźwiękiem, czyli japońską listą dialogową. Z ankiety przeprowadzonej po wyjściu z sali okazało się, że ludzie wychodzą wzruszeni mimo, że nie rozumieeli ani słowa z tego co widzieli! Większość ocierała łzy...

Film otrzymał najwyższe nagrody w dwóch ka-



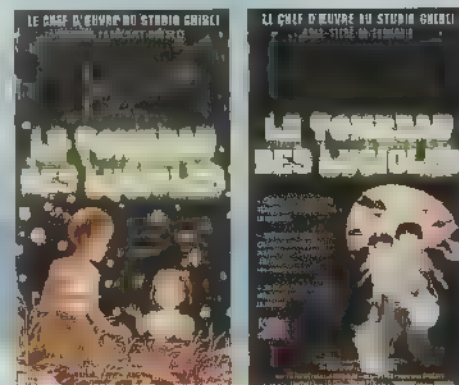
tegoriach. Pierwszą z nich było zwycięstwo w Kategorii Walki o Prawa Dziecka ustanawiane przez UNESCO i Narody Zjednoczone, drugą uznanie "Grobowca światełków" za najlepszy film festiwalu w kategorii Best Animated Feature Film.

Darek Styryna

* - cytaty z "Krwil elfów" A. Sapkowskiego.



Takahata przetłumaczył schematy, które są uznane w filmie światowym za swoistą barierę "dobrego tonu". Po wyłączeniu magnetowidu siedziałem długo i zastanawiałem się, ilu reżyserów zdecydowało by się pokazać tak realistycznie śmierć dziecka. Śmierć głodową... Zauważyłem, że dziecko w filmie stanowi tabu. Jeśli w obszarze jakiegokolwiek filmu (zwłaszcza nowomodnych filmów) grozi oś "Szczęk" i "Poltergeista" począwszy, a na "Parkach Jurajskich" skończywszy) znajdzie się mały, to możecie postawić ostatni złamany grzech na to, że z najgorszej rzecz. katekty wyjdzie co najwyżej podrapany. Jak na tym tle wygląda "Grobowiec światełków"? Przypomnijcie sobie początek filmu i widok skurczonego ciała wydukałego z siebie ostatni oddech. To nie jest wymuszkana proza krecona przez frankę. To autentyczna lekcja życia i historii.



Hotaru no haka - Grobowiec światełków

Produkcja: Isao Takahata/Ghibli
Dystrybucja: Shinchosha Co (Japonia)
Kaze S.A. (Francja)

Film oparty na prozie Nosaka Akiyuki
Reżyseria: Isao Takahata
Scenariusz: Isao Takahata
Chara design: Yoshifumi Kondo
Muzyka: Mammy Yoshio
Czas: 88 minut

ROBOT CARNIVAL

Mieszkańcy małej wioski położonej w samym sercu pustyni wpadają w panikę, widząc ogromną, nieludzkich kształtów maszynę, która nieuchronnie zbliża się do ich osady Robot Carnival. Snie na ośle, siejąc spustoszenie, zupełnie wbrew intencjom swoich twórców. W ich zamysle miała to być maszyna skonstruowana "ku ucieśnieniu mas", miała zabawiać tłumy przynieść im radość i przednią zabawę. Porzucona i zapomniana, postanowiła działać na własną rękę usłanawiając nowe "niezłazne" reguły gry.

Niektórzy poczuć zawiód, ale nie jest to pierwszy akapit scenariusza psycho-thrillera. Ten fragment to - uwaga - zarówno początek jak i koniec filmu "Robot Carnival". Nie sposób wymienić jego autorów jednym tchem, zresztą szkoda wszystkich wrzucić do wspólnego worka. Mamy do czynienia z nietypową produkcją, "Robot Carnival" to osiem krótkich historii (konwencja wypróbowana przez Katsuhiro Otomo chociażby w "Memories" w trzech nowelkach "Magnetic rose", "Stink bomb", "Cannon fodder"), z czego jedna odgrywa rolę wstępu i zakończenia. Są rozbudowane wokół jednego tematu, wokół robota. Szkoda, jedynie, że "Robot Carnival" pojawił się bez pośrednio w otoczeniu takich perełek, jak chociażby wymieniony tytuł. Pozycja między młotem a kowadłem nie była zbyt szczęśliwa dla tego tytułu, nie wyszła mu na pewno z korzyścią. Inne produkcje, a szczególnie wspomniane "Memories", wywalczyły sobie silniejszą pozycję.

Zanim zabmiemy w gąszczu ośmiu historii, warto by było przynajmniej na moment wprowadzić się w klimat prawdziwego karnawału i złapać to, co nieuchwytnie - chwilę. Ta prawdziwie ulotna jest wtedy, kiedy poświęcamy ją zabawie, tak zwanej (ho!d Tymowi za "Po!ę Kase!") porze relaksu. Co prawda do kolejnego karnawału niema, tyle samo czasu, ile dzieł nas od ostatniego, jednak zawsze znajdujemy sobie jakiś pretekst do zabawy. Lubimy się bawić. Jeszcze jak! Niektórzy miałby poważne problemy z rezygnacją przynajmniej z jednej ze swoich cioci. Beztrzęsio hedonist! A jednak pęd do zabawy i szukanie przyjemności w życiu leżą, jak najbardziej, w ludzkiej naturze. Po pracy - zabawa. Tylko szkoda, w tym, że czasami (czytaj: często) mylą się nam proporcje. Jedno natomiast jest pewne, ile ludzi tyle pomysłów na dobrą zabawę. Upodobania mamy bardzo wyrafinowane i różnicowanie. Jesteśmy na tym etapie rozwoju - a przewidział go już zapewne któryś z proroków - kiedy pomalutka, przestając nas już ruszać karuzele, wesołe miasteczka, cyrk z "wysokowymi" kłownami. Mamy na swojej półce kilka ulubionych, starych dobrych komedii, wychodzimy ze znajomymi do przytulnej knajpki na rogu, za czwartą przecnicą od tego placu, na którym ostatnio zainstalował wielką scenę. Zbliża się koncert, może się na nim trochę rozzerwiemy. Lub pójdziemy do kina. Grać mają

Jezeli nie obce są nam te rozterki i klimat zabawy "Robot Carnival" będzie dla nas okazją do konfrontacji, jak można ukazać zabawę na ekranie (pozostawiamy na razie na boku rozważania, czy niesie ona ze sobą zniszczenie czy wybawienie) jak można bawić się samą formą filmową, żonglować schematami, podroczyc się z widzem, czy też zbliżyć go z tropu i zastraszyc do tego stopnia, że sam straci poczucie rzeczywistości, a nawet przestanie wierzyć w swoje przekonania. Trzeba przyznać, że już sami twórcy zgłoszali sobie przednią zabawę przy pracy nad filmem. Każda z nowelek, oprócz pierwszej i ostatniej, miała swojego autora, co od razu odbija się w ich stylistyce i grafice. Co rusz atakują nas kolejne wizje. Tytuł sam w sobie zawiera sens filmu - jest nieustającym karnawalem, rozpoczynającym się wejściem ogromnego mecha, a kończącym wybuchem małej maszyny (lalki). Nie ważny jest sens snuty opowieści, nie ważne są motywy postępowania głównych bohaterów (notabene zarysowanych bardzo szkicowo, niemal szcztakowo), nie ważne jest miejsce, ani czas. Jeden, jedyny raz, kiedy autorzy umieszczają fabułę "pod koniec XIX wieku w Japonii" (w "Meiji kara kuni bunmei kitan: A Tale of Two Robots"), zamiast oczekiwanego tradycyjnego porządku zostawiamy zaatakowani nieuchronną fablicą informacyjną, że właśnie rozpoczęliśmy seans trzeciego odcinka. Tym samym Hiroyuki Kitakubo (reżyser tej części) zapisał sobie z widzów, a ze scenariusza ściągnął obowiązek sensownego umotywowania bitwy wielkich mecha. Zabawa w doczna jest na każdym kroku - kryje się zarówno w fabule ("Starlight angel"), jak i w potraktowaniu tematu przez uznane grono twórców japońskich,

animacji, "Robot Carnival" to również ho!d niemu kinu lat dwudziestych. Większa część filmu składa się z etud pozbawionych dialogów i okraszonych, jedynie oprawą dźwiękową w stylu lat osiemdziesiątych (soundtrack niestety nie przetrwał próby czasu - dziś wyraźnie traci miarę). Bohaterowie zarówno pozytywni, jak negatywni, wykonują bardzo gwałtowne teatralne gesty, a Koji Morimoto wprost posuwa się do stylizacji czarno-białej fotografii ("Franken-no higuruma").

OPENING & ENDING



Zanim "Robot Carnival" dotarł do szerszej publiczności, szczegółnie w etudzie autorstwa Katsuhiro Otomo i Atsuko Fukushima, krytycy europejscy zdążyli dostrzec się powiązań z twórczością europejską chcąc wyraźnie zaznaczyć, komu tak naprawdę zawdzięczamy genialne pomysły. Chodziło między innymi o motyw z orkiestrą ukrytą w brzuchu wielkiego robota, wykorzystany już prawdopodobnie przez twórców belgijskiej i francuskiej szkoły animacji n lat temu. Jednak nie podlega wątpliwości, że zaproszenie Otomo do udziału w tym przedsięwzięciu oznaczało postawienie na oryginalność a przede wszystkim - nie czarujmy się i zejźmy na ziemię - dotarcie do szerszych kręgów za sprawą jego magicznego, dobrze znanego nazwiska. Jezeli do kogośkolwiek w ogóle nawiązuja wielcy światła anime, możemy się spodziewać, że przeważnie robią to w celu złożenia im ho!du. Takich wniosków, zresztą już nie pierwszy raz, krytycy unikają jak ognia. W przypadku etudy Otomo i Fukushima mamy do czynienia z wizją na tyle nurtującą, niepokojącą, że wymyka się ona prostej jednoznacznej ocenie. W dodatku, wydawało by się, że to krótkie opowiadanie o spektaklu, jaki mogła zaoferować maszyna, totalnym zniszczeniu, jakie później przyniosła wszystkim, co spotkała na swej drodze, idealnie posłużyła za kłame, otwierając i zamykając widowisko pod tytułem "Robot Carnival". Jednak po kilkakrotnym obejrzeniu filmu trudno nie oprzeć się wrażeniu, że jej rola to nie tylko wspomniany "opening" i "ending". Być może otwiera coś wielkiego, ale co do zamknięcia tego czegoś nie możemy być pewni. Oprócz wstawionego napisu "THE END" nie rości sobie ku temu żadnych praw.

STARLIGHT ANGEL



Druga (wliczamy w rachunki naszą "klamrę") historia przenosi nas w klimat wesołego miasteczka, karuzel, dzikiego pędu gry świateł. Mielimy się bawić, więc jest zabawa. Dwie dziewczyny we wspomnianej scenie spotykają robota. Jedną z nich wpada w oko blazanemu romantykowi. Jednak przedmiot jego westchnień go prosto wystraszył się go i uciek! Dziewczyna zostaje porwana przez innego w elkiego robota. Jest to niebywała okazja dla naszego nieszczęśnika, aby odbić swoją wybran-

kę z rąk "nie dobrego" i potwierdzić swoje dobre szczerze zamiary.

Choć ta afuda złapała średnie oceny z powodu wyдуманego klimatu, nie ogólnie, źle rozpisanej akcji, czy też dziwnego, pozbawionego elementu zaskoczenia zakończenia, zasługuje na szczególną uwagę. Chara design, jakby rekompensując inne braki, jest nienaganny. Zajął się nim jeden z lepszych chara designerów, Hiroyuki Kitakubo (na swoim koncie - było nie było - ma takie przeboje jak "Moldiver" czy "Bastard"). Bohaterowie wykonują nietypowe, wręcz teatralne gesty, szczególnie podkreślone na zwolnieniach. Przypomina to niewątpliwie sztukę aktorską, jakiej uczono przed wojną, a znaną z filmów z Dymasz czy Ćwiklińską. Jednak jest jeszcze jeden - dla niektórych na pewno najważniejszy - powód, dla którego warto zobaczyć "Starlight Angel". Autorzy obdarzyli najbardziej uważnych widzów specjalnym bonusem. W jednej z scenek pośród gawiedzi, jeżeli tylko dobrze wyleżymy wzrok, dojrzymy Akirę i Tetsuo, a należy pamiętać, że w momencie premiery "Robota" do wejścia na ekrany "Akiry" miało upłynąć jeszcze sporo czasu.

CLOUD



Kolejna "wprawka", nietypowa zachwycająca, zrealizowana przez Chinczyka, Mao Lamdo. Brak w niej akcji. Jesteśmy jedynie zaproszeni do śledzenia z autorem kolejnych etapów rozwoju robota dziecka. "Cloud" klimatem i poziomem realizacji odróżnia się od współczesnych produkcji, apokaliptycznych. Przyk!wa uwagę nawet najbardziej wybrednych odbiorców niespotykaną często w filmie animowanym (poza artystycznymi wprawkami, raczkującymi zapalczonymi techniką rysunku w ołówku). A w przypadku Mao Lamdo ta technika jest perfekcyjna. Sam design dziecka, wcale, jego prostocie, do złudzenia przypomina postacie wyjęte z dzieła Jeana Girarda, z "Moebiusa". Dlatego wydają się bliższe duszy Europejskiej. Na dodatek, tym niezwykłym, ołówkowym fantazjom towarzyszy piękna i nastrojowa muzyka. I cały czas ma się wrażenie, że przemijające przed oczami obrazy są bliższe naszej kulturze, a omijają dziwnym lukiem dalekie klimaty azjatyckie. Bezapelacyjnie jest to perla całej ko ekcji.

DEPRIVE



Przez wielu zdruzgotana zjadliwą krytyką. Porównywana z "Starlight Angel" oferuje jeszcze inną wężę walek wielkich mechów (niezły kąsek dla miłośników wielkich robotów). Pojawia się w niej również podobny motyw pogoni za ukochaną porwaną przez "Złogo". Autorem historii jest Hidetoshi Omori ("Guyver", "Kujaku O"). Kilka uwag na jej temat padło już wyżej, pora więc na kolejną odsłonę.

Naoko Takeuchi

Urodzona 15 marca 1967 roku w mieście Kofu położonego w prefekturze Yamanashi. Grupa krwi - A, znak zodiaku - Ryby. Ukończyła wyższą uczelnię w Kyoritsu Yakka University na wydziale chemii. Obecnie mieszka w dzielnicy Shibuya w Tokio. Jej rodzina to Ikuko (mama), Kenji (tata) i Shingo (brat) - (czy te imiona kogoś Wam nie przypominają? hmm...??). Naoko kocha szybką jazdę samochodem (ma Porsche i Ferrari) w szczególności po nocnym Tokio, gdyż uwielbia nocną panoramę tego wielkiego miasta. Ponadto koekscypuje antyczne meble, uwielbia robić zakupy i się lenić.

Tak w największym skrócie przedstawiam się charakterystyka osoby, które mangowa opowieść zatytułowana Sailor Moon, podbiła serca fanów w Japonii i na całym świecie. To właśnie dzięki tej serii anime Polska zawdzięcza ponowny powrót "mangowej gorączki", a właściwie pierwsze pojawienie się słowa - MANGA, w zbiorowej świadomości Polaków. Kim jest Naoko Takeuchi? Jaka jest Naoko Takeuchi? Co lubi robić w wolnym czasie, jak zainteresowała się mangą - jak wpadła na pomysł stworzenia pięknych i dzielnych wojowniczek, walczących o miłość i sprawiedliwość? - te pytania zadają sobie fani na całym świecie. Mam nadzieję, że ten krótki tekst przynajmniej częściowo odpowie na te pytania. I przybliżę Wam sylwetkę sławnej mangaczki...

We wrześniu 1986 roku, będąc jeszcze uczennicą Takeuchi przystępuje do konkursu New Manga Artist, zorganizowanego przez polężne japońskie wydawnictwo Kodansha. Jej praca zatytułowana Love call zostaje zauważona przez jury i wygrywa tenże konkurs! Zaraz potem młoda autorka przystępuje do tworzenia kolejnych prac dla wydawnictwa Kodansha, są to: The Cherry Project Maria, Miss Rain, Prism time, PQ Angels i Chocolate christmas. Oczywiście jednocześnie musi się uczyć i wykonywać wiele innych czynności związanych ze swoim zawodem, a zatem po skończeniu szkoły pracuje w szpitalu Keio jako farmaceutka.

18 lipca 1991 roku Naoko Takeuchi rozpoczyna prace nad historią zatytułowaną Codenamed Sailor V, która publikowana jest w odcinkach w magazynie Nakayoshi Deluxe. I tym wydaniu Run-Run (bliżniaczki odpowiednik Nakayoshi). We wstępnym założeniu Sailor V miała być jednorazową opowieścią. Staje się jednak rzecz nieoczekiwana, gdyż manga odnosi większy sukces niż oczekiwano. Gdy kierownictwo Kodanshy zaczyna wspominać o produkcji anime, Naoko w sierpniu tego samego roku rozpoczyna kontynuację opowieści. Jednak kierownictwo oczekuje czegoś więcej - sama Sailor V już tutaj nie wystarczy - potrzebny jest cały zespół wojowniczek. Wydawca proponuje przebranie Wojowniczek w szkolne mundurki, Naoko natomiast przerywa materiały dotyczące mitologii greckiej. A oto efekt - Sailor V zamienia się w Sailor Venus i oprócz tego że bierze udział we własnej historii, dołącza do kolejnych wojowniczek z nowej mangi, która

nosi tytuł - Bishojo Senshi Sailor Moon i również startuje w odcinkach w Nakayoshi Deluxe. Tak rozpoczyna się legendarna seria, która przynosi Takeuchi sławę wśród fanów mangi i anime na całym świecie. Reszta jest już historią.

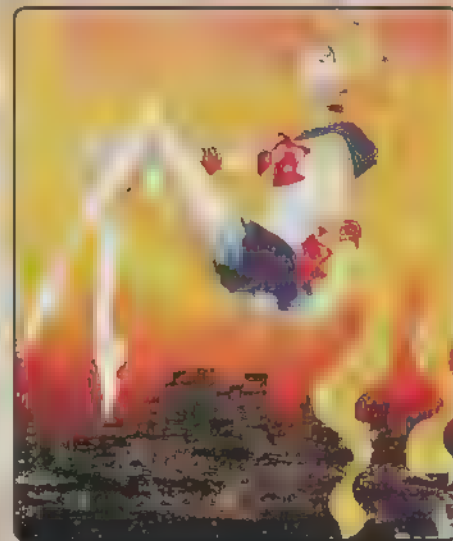
Seria Sailor Moon rusza w lutym 1992 w magazynie Nakayoshi i za trzymuje się na pięćdziesiątym drugim odcinku w marcu 1997. Całość zostaje zebrana w ośmiennastu



tomach. W roku 1993 manga Sailor Moon zdobyła nagrodę 17th Kodansha Manga Award. Seria telewizyjna startuje 7 marca 1992 i trwa aż do 8 lutego 1997, zamykając się w pięciu seriach, oszczędzając liczbę dokładnie dwustu odcinków. Zaraz potem, czyli w listopadzie 1997, dobiega końca manga Sailor V, która kończy się na piętnastu odcinkach i zostaje zebrana w trzech tomach.

W roku 1988 Naoko rozpoczyna publikować w mangowym magazynie Young You historię pt. Takeuchi Naoko Hime no Shaka! Fukki Punch! będącą jedyną w swoim rodzaju autobiografią autorki.

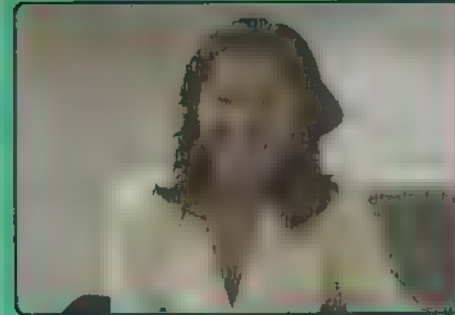
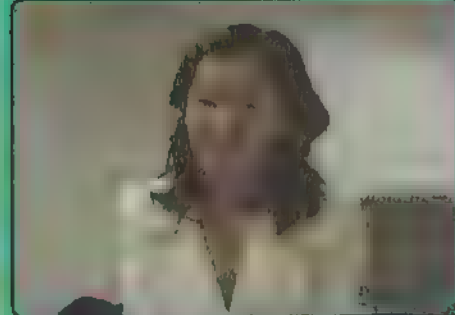
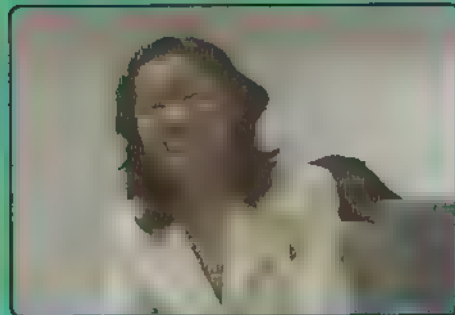
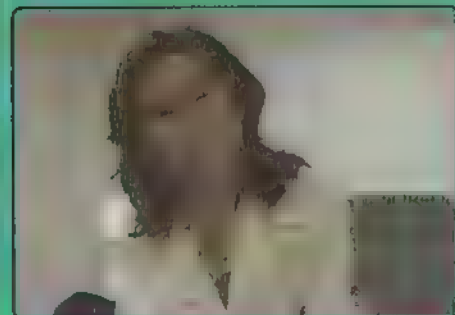
6 stycznia 1999 roku Naoko wychodzi za mąż za znanego mangakę - Yoshihiro Togashi, znanego między innymi z super przeboju Yu Yu Hakusho. Zanim jednak dochodzi do ślubu, w grudniu 1998 Naoko i Yoshihiro pojawiają się na giełdzie komiksów w Tokio i osobiście (!) sprzedają imitowaną edycję pocztówek oraz kalendarzy na rok 1999 z



własnymi grafikami (postacie z Sailor Moon i Yu Yu Hakusho). W kalendarzu oprócz dat urodzin Sailor i postaci z Yu Yu Hakusho zaznaczone zostały cztery daty:

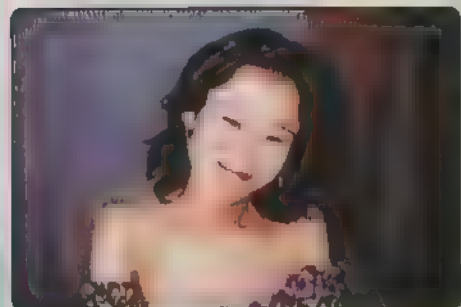
- 19 listopada (rocznica ich pierwszej randki)
- 27 listopada (rocznica ich pierwszego pocałunku)
- 21 sierpnia (rocznica ich zaręczyn)
- 6 stycznia 1999 (ślub)

Ich stoisko nosiło nazwę Yoshihiro Ougi to Naoko Hime - prawda, że słodkie? :) Sama ceremonia ślubna również obfitowała w niespodzianki, na przyjęcie u ślubnym bowiem grupa seiyuu w składzie: Mitsuishi Kotono (Usagi), Hisakawa Aya (Ami), Tomizawa Michie (Rei), Shinohara Emi (Makoto) i Fukami Rica (Minako) odśpiewała nowożeńcom znany z serialu Sailor Moon przebój pt. Moonlight Densetsu. Gospodarzami przyjęcia byli między innymi Mitsuishi



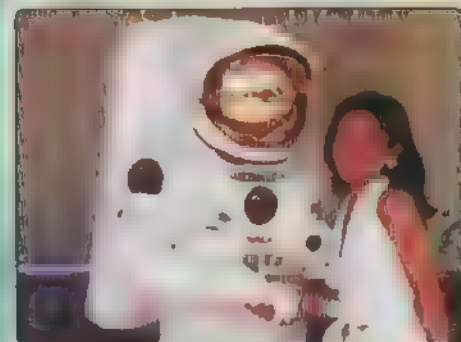
Kotono (Usagi) i Nozomu Sasaki (Uramesh Yusuke - Yu Yu Hakusho). Sprawozdania z uroczystości ukazały się w magazynie Shukan Bunshun oraz w marcu 1999 w Young You, w tym drugim przypadku Naoko zdała relację z przyjęcia osobiste! Na miesiąc miodowy natomiast młoda para udała się do Hiszpanii i Turcji.

Autorka zapytana o postacie, z którymi się identyfikuje, wskazuje na Usagi i Minako (z naciskiem na tą pierwszą). Najlepszym na to dowodem są imiona rodziny Usagi - takie same jak rodziny Naoko oraz to samo miejsce zamieszkania.



A teraz wspinała wiadomość dla wszystkich zagorzałych fanów Sailor Moon, oczekujących od Naoko kontynuacji serii - Autorka rozważa taką możliwość!

W tej chwili Naoko zastanawia się nad kontynuacją serii: Sailor Moon - Następne Pokolenie, oraz nad czymś, co ma się zwać - Kroniki Księżycowego Królestwa. A propos kontynuacji Sailor Moon. Pan Osabu, redaktor wydawnictwa współpracujący z Naoko, podobno zasugerował jej, aby stworzyć pięć nowych Saiorek, coś w rodzaju teamu w stylu Power Rangers. Nowe bohaterki mają być podobno wysłane w kosmos, aby pomagać wszystkim uciśnionym, jako że Naoko jest wielką fanką serii Lchu senkan Yamato (patrz Kawai 4/99 - Stars Blazers). Z tego co nam wiadomo, Kodansha i Toei Animation prowadzą gorące rozmowy, gdyż manga i seria tv mają wystartować jednocześnie, a poki co, trwają prace. Na razie mowa jest tylko o jednej, serii, gdyż nikt nie spodziewa się wielkiego hitu, ale jeśli oczywiście seria się przyjmie, nikt nie wyklucza kontynuacji, to oczywiście. Pozostaje mieć nadzieję, że Naoko nie zrezygnuje z tworzenia dalszych części, gdyż już wielokrotnie wspominała panu Osabu, że myśli o rezygnacji z zawodu mangaki. Szczególnie po ślubie wydaje się bardziej koncentrować na swoim życiu prywatnym, aniżeli na pracy. Jednocześnie jednak przyznaje, że ostatnie lata, mimo, że chwilami nie było jej łatwo, są spełnieniem jej marzeń i dały jej dużo szczęścia. Naoko zauważa również, że wiele



zawdzięcza fanom z całego świata i osobom, z którymi współpracuje, gdyż ci nigdy nie szczędzili jej pomocy i słów wsparcia. Naoko mówi, że jej praca dodaje jej energii i życiowej. Cóż, pozostaje Naoko życzyć szczęścia! Myślamy jesteśmy razem z nią!

Tak czy owak jedno jest pewne, jeśli chodzi o animę, wytwórnia z pewnością nie zrezygnuje z hitu jakim okazał się serial telewizyjny Sailor Moon i bez względu na to, czy Naoko zechce kontynuować mangę, czy też nie, można przypuszczać, że pojawienie się nowej serii Sailor Moon jest tylko kwestią czasu.

A na koniec posłuchajcie samej Naoko, oto jak ona sama widzi swój sukces.

"Manga i anime Sailor Moon jest lubiana przez tak wiele osób, w tak wielu miejscach na świecie, o istnieniu których nie mam nawet pojęcia - to doprowadza niesamowicie uczucie! Za każdym razem, gdy czytam listy od wielbicieli z jakiegoś odległego miejsca, w moich oczach pojawiają się łzy. Łzy radości! Moje serce się rozgrzewa i mówi mi, że dzięki temu od dnia jutrzejszego będę żyła pełnią życia. I pomyślałem tylko, że tę radość zawdzięczam stworzeniu Sailor Moon. Na początku Sailor Moon była tylko małym



światkiem, żyjącym w mojej głowie, a teraz pracuję nad tym wiele ludzi, aby pokazać to na całym świecie. Wiele ludzi pisze do mnie z całego świata, mówiąc - "kocham Sailor Moon!" - i dzięki takim słowom wiem już na pewno, że to nie sen, że to dzieje się naprawdę. Nigdy nie powiem, że w to nie wierzę. Tak się czasami zastanawiam, że jest przecież tyle różnych krajów, języków, stylów życia, ras, i przez to jest nam czasami trudno się porozumieć. Ale teraz wiem, że wszyscy jesteśmy tymi samymi ludźmi. Dzięki wspólnemu wysiłkowi każdy z nas może dzielić te same uczucia. Jestem naprawdę bardzo szczęśliwa, że mogę dzielić tę radość wraz z Wami. Cieszę się również, że kontynuowałam serię Sailor Moon. Wszystkim za to serdecznie dziękuję."

Z serdecznym pozdrowieniem

Naoko Takeuchi

23.05.1997

Mr Jedi



AKIRA - legenda, która na zawsze odmieniła obraz mangi i anime na świecie. AKIRA - kult, za którym poszły zastępy wyznawców. AKIRA - też raz po polsku... Warto było czekać. Otomo to geniusz.

WASHI KANEN KONCHO KANEN MACHI TETSUO KANAKA KANAKA

Tradycyjnie w momencie opisywania jakiegos długo oczekiwanego i wybitnego dzieła, recenzenci wspomina o swoich drżących rękach, odzianych w białe rękawiczki, z nabożnością dotykających objawienia, jakim jest omawiany film/książka/gra, nie zapominając oczywiście poinformować czytelnika o puszczeniu z MP3 hymnie Japonii, ewentualnie znanym z Odysei 2001 "Tako rzeczce Zaratuszta", by w pełni oddać podniosłość chwili. Ja darowałem sobie tą całą ceremonię, zbyt wygodzony oczekiwaniami (od pierwszej zapowiedzi minął grubo ponad rok) i po prostu rzuciłem się na "Akira". Mmm.

Pierwsze wrażenie jest pozytywne. Polski "Akira" składać się będzie z osiemnastu tomów. Wprawdzie to nie to samo, co ekskluzywnie jednatomowe wydanie japońskie (taaka cagla...), ale nie jest to tak, że wersja podzielona na 38 "szmatach". O, rozsądny kompromis pomiędzy ceną i wielkością - chociaż szkoda, że ukazywać będzie 4 razy do roku - moim zdaniem lepiej sprawdziłby się dwumiesięcznik. Następnie, co rzuca się w oczy, to brak koloru - tak jak w japońskim oryginale, barwnych jest tylko osiem pierwszych stron. Reszta natomiast utrzymana w klasycznej mangowej czerni i bieli, w przeciwieństwie do zrobionej (moim odczuciu) na siłę, pokolorowanej komputerowo edycji amerykańskiej czy niemieckiej, która w niektórych miejscach jest po prostu paskudna. Uff, nam na szczęście oszczędzono takich wynalazków. Credo J.P.F. stanowi zapewnienie jak największej zgodności z oryginałem (choć tym razem, inaczej niż w "Evangelionie", mamy do czynienia z zachodnim sposobem czytania, z lewej do prawej) i chwala im za to. Kontrowersje natomiast wzbudził papier. J.P.Fantastica przyzywało czytelnika do, gładkiego, nie-mała idealnie białego papieru. "Akira" zaskoczył zszarzałymi i lekko chropowatymi karkami. (*) Jest to papier "ekologiczny", czyli z dużym wydawca tłumaczy to (znowu) chęcią zachowania jak największego podobieństwa do oryginału. Fakt, każdy kto choć raz miał w ręku jakąś oryginalną mangę (poza edycjami ekskluzywnymi, rzecz jasna), od razu rozpoznaje ten papier jako charakterystyczny dla większości komiksów wydawanych w Japonii. Obrazu polskiej "Akiry" dopełnia twarda, gładka, rozkładana okładka. W sumie jest bardzo dobrze. Tylko, dlaczego strony nie są ponumerowane?

TATSUO KANAKA KANAKA KANAKA KANAKA KANAKA

Kaneda, gnój parazyty! - ciekły język uliczny, czyli "Polacy... nie gęsi... z konferencji prasowych J.P.F. - wywiadów dla "Kawin" pamiętacie? Pewne obawy i rozterki pana Yasuody dotyczące estetycznego użycia w tłumaczeniu "Akiry" Najpopularniejszego Polskiego Wyraza Napięcia. Dlatego też kontrowersje i porażenie wśród fanów wzbudził Kaneda mówiący "Chcecie mnie używać, przetraszycie." (***) Czyżby zadziałała cenna i Ulubione Słowo Reżysera, jaskrawego "używać" z łapione złagodzonoś? Zgodnie z... Nie wolno pisać takich rzeczy? Według wywidy sprawy wygląda inaczej. Po prostu w języku japońskim nie ma przekleństwa o takim ciężarze gatunkowym jak "używać", a odpowiadające mu "popełniać" pojawiające się w angielskich tłumaczeniach rozmaitych anime lub mangach wynika z własnej inwencji tłumaczy. Oczywiście, gdyby "Akira" pochodził z Polski, czy USA, Kaneda, jak każdy z marginesu, wyrażałby się znacznie dosadniej. Dlatego może drażnić to "ugrzecznione" przekleństwo. Ale jeśli to po prostu cena, jaką płacimy za wybitność oryginalnej, to uważam, że dobrze się o. Zławsza, że na brak ingerencji cenzury wszędzie chociażby bardziej nieprzychylny rysunek wykonany przy wejściu do szkoły. (***)

Szkoda tylko, że tłumacz w dzieciństwie opuścił rodzinny Szczecin (Yo!) i przeprowadził się do Poznania (Tej!). Gwarowe naleciałości zaowocowały tekstem "Ty idioto, myślisz że będziesz sobie tak POPINDALAL (podkreślenie moje) środkiem drogi!?" No właśnie. Pozostawmy to bez komentarza, bądźmy tolerancyjni i nie dyskryminujmy ludzi za pochodzenie. Zławsza, że reszta nieoceniony "Kabura" przetłumaczył niesamowicie. Język dialogów jest o wiele żywszy niż np. w wersji niemieckiej (opartej na angielskiej), którą miałem okazję przeczytać. To jest zresztą charakterystyczną cechą tłumaczeń "Kabury". Kwestia Shinji'ego z "Evy" mówiącego "Co za dziwna laska" wydaje się autentyczniejsza od amerykańskiej "What a strange lady". Co ciekawsze, jest zgodniejsza z oryginałem.

Jeszcze dyżurny temat - onomatopoeje. Tym razem wydawca skorzystał z materiałów opracowanych we Francji, więc zamiast staropolskiego "bęc", które frustrowało tylu czytelników "Evangeliona", "usłyszymy" postmodernistyczne "slap". Czy lepiej to czy gorzej - jest już naprawdę sprawą gustu. Mnie osobście dziwi niechęć wielu osób do polskojęzycznego dźwiękonaśladowstwa - w czym jankeskie "boom" jest lepsze od naszego ojczyściego "bum"? Nie uważacie, że te wszystkie "wziiliik" są czadowe?

WAKAMA WASHIRO KANAKA TETSUO KANAKA KANAKA

Teraz wypadałoby się pozachwycać geniuszem pana Katsuhiko Otomo, co też niezwłocznie czynię. Scenariusz - perełka, i widać to już w pierwszym to-

Akira - tom 1

Autor: Katsuhiko Otomo

Wydawca: J.P.Fantastica

Wersja: polska



nierzmy nie skrepowana, twórca ma okazję rozwinąć wątki trwające na ekranie zaledwie kilka minut. Dzięki temu wiele kwestii, które dla odbiorcy anime pozostawały niezrozumiałe, wyjaśnia się. Czytelnik dostanie na przykład odpowiedź na pytanie, dlaczego rebelanci konieczni chcieli dostać w swoje ręce Numer 26. Nie, wcale nie z humanitarnych pobudek (Uwolnić orkę!... eee, mutant!). Także charaktery bohaterów w porównaniu z wersją filmową rozwinęły się, zyskując szersze tło. Tytuł się to, zwłaszcza głównej postaci, Kanedy. W anime poznaliśmy go jako szefa gangu, ale, pomijając walkę z Klowkami i docinki pod adresem Tetsuo, nie zrobił nic takiego, co mogłoby zaszkodzić jego wizerunkowi (mimo wszystko) pozytywnego bohatera, czy też utrudnić zyskanie sympatii widza. Natomiast w mandze Kaneda pokazuje swoją drugą naturę - autokratyczną, w kilku sytuacjach zachowuje się jak "gnój parazyty" (wizyta u higienistki, rozgrywka w kanale...!). Ale czyni to ze swoim naturalnym wdziękiem - tak, że nie przesłajemy mu kibicować. Mamy tu do czynienia z "syndromem Jamesa Bonda". Agenci 007 uchodzą za gentlemiana - mimo tego, że przed kula lub nożem jest w stanie zasłonić się kobietą (jeśli ma taką pod ręką - a zwykle ma). A i tak go kochamy, prawda? Dokładnie tak samo jak Kaneda!

WAKAMA WASHIRO KANAKA TETSUO KANAKA KANAKA

Coż można napisać na koniec? Kilka banałów. Na "Akire" polscy fani czekali z większą niecierpliwością niż Gendo Ikari na Third Impact. Wreszcie dostarli do celu. I to na wysokim poziomie. Oczywiście, zawsze znajduje się malkontencja, usiłująca doszukać się dziwny w całym, ale tym razem, kużna, bądźmy głusi na ich zaczepki. Powiem jedno, zadawanie kamietów, tego pytania "kupić czy nie kupić" jest, nie ma miejsca. "Akira" - ludzie. "AKIRA"!!!

podziwieniem dla Maga-chan, która zrozumiała, że to nie Kaneda jest jej ideałem, tace...

P.S. Dzięki GUY VERREY i VANCE'owi z Klubu Mieczniko, za zwrócenie uwagi na błędą (dotną kwotę) oraz szczerą polską delegację na FI za niezapomniane wrażenie z podróży.

*) Oczywiście, nie nymy tego z taką tragedią jak "Apesee" TM-SEMIE, który można postawić w Serwis pod Płynem, jako wzorcowe "tak nie powinno wyglądać się mangi".

**) Naleciażenie jest fakt, że mimo że do tej pory praktycznie nikt nie używał słowa "guzwa", zaczyna ono, dzięki "Akiri", stać się częścią popularnego. Podobnie zresztą jak "cholerka". (Czyż to nie sympatyczne? - śp. Jed.)

***) Dłż w wydru "Przedśnięcie Ciepłanie się Szczegółów" zwrócić uwagę na zapis partycji w krowęską grę "Karko i krzyżak", zniechęcając się lewej strony iabicił z narazą spakoty. Nawet niezdolny doświadczyć gracz w "kik" z pewnością zauważy, że niemożliwe jest rozegranie partii, gdzie na konles gry na planicy zostają cztery kółka i dwa krzyżki. Mistra Otomo, taki wasty...



nie, nawet dla ludzi nieznających anime, że opowiadana tu historia będzie nieprzebiegła. Cudnie wykreowany świat z środowiską miedycznych policjantów, miasto porażone ze zgłiszczili wojny jądrowej. Od strony artystycznej - kreska pana Otomo - mistrza. Przedem wszystkim jedno z najwspanialszych mechów w historii - miolocykl Kanetety! - również inne pojazdy, takie jak wojskowe helikoptery, czy ciężarówki nie są bez życia. Natomiast różnie odierany jest design postaci, bardzo charakterystyczny, mało komercyjny, przez co plekterium zwyczajnie się nie podobą. Ale bez niego nie było by "Akiry". Moim zdaniem najciekawsze jest: by design powołał do klimatu i treści całego dzieła - wtedy można doproć go przynajmniej ocenić. A postacie pana Otomo są wspaniale wkomponowane w klimat opowieści.

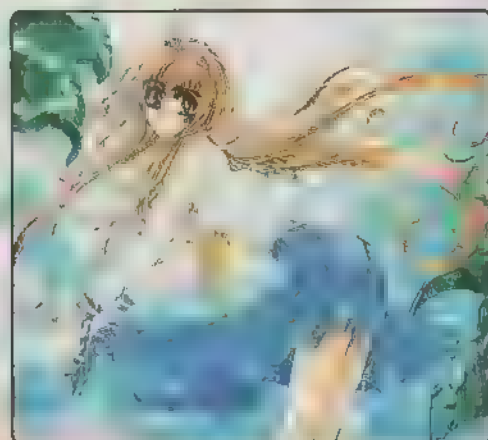
Do tej pory "Akira" był znany szerokiej publiczności jako anime. Oczywiście nasuwają się pytania, czym różni się wersja papierowa od celuloidowej. Oj, różni się, różni. Wszyscy zdają sobie sprawę, że nie restykcje wynikają z ograniczonego czasu trwania filmu. Nawet jeśli, jak w przypadku "Akiry", to ponad dwie godziny. W mandze, której objętość

CLAMP

DZIEWCZYNY KONTRATAKUJĄ



Clover



O różnych tytułach ze stejni CLAMP-a pisaliśmy na naszych łamach, już parokrotnie, za każdym razem brakowało jednak zestawienia zbiorczego, które w jakiś sposób pozwoliłoby Wam połączyć tę nazwę z konkretnym gatunkiem komiksu i ich styl. stylką. Za enigmatycznym podpisem CLAMP skrywa się grupa rysowniczek, wywodząca się z japońskiego rynku fanzinów nazywanych tam dojinsji. Dzięki kilkunastu wydanym pozycjom, dorobiły się rzeszy fanów i opinii lidera na rynku komiksów dla dziewcząt, shōjo.

Na początku swojej niezależnej działalności, skład grupy CLAMP był damsko-męski. W szczytowym okresie w je szeregach było aż jedenastu członków. Jednak debiut na rynku profesjonalistów spowodował, że kilkoro z nich postanowiło opuścić szeregi, bądź też zaczęło tworzyć na własny rachunek. Ciągłe zmiany składu spowodowały, że z oryginalnego składu pozostały już tylko cztery dziewczyny, tworząc zasadniczy rdzeń CLAMP-a. Są to (stan na dzień 23 sierpnia 1999 roku).

Nanase Okawa. Można powiedzieć, że jest mózgiem przedsięwzięcia pod nazwą CLAMP. Pracuje jako scenarzystka, nadzoruje przebieg kolejnych etapów produkcji, projektuje okładki w kolejnych mangach i zajmuje się marketingiem. Data urodzenia: 2 maja 1967 roku.

Apapa Mokona. Jest głównym grafikiem CLAMP-a. Odpowiada za przygotowanie projektów postaci, szkice tła i odpowiedni dobór rasrów. Data urodzenia: 16 czerwca 1968 roku.

Mick Nekoi. Niech Was nie zwodzi jej imię. Mick jest stuprocentową kobietą. Poza funkcją kierownika artystycznego i asystenta przy obróbce grafiki, zajmuje się nakładaniem rasrów na ukończone strony. Data urodzenia: 21 stycznia 1969 roku.

Satsuki Igarashi. Pełni w CLAMP-ie niewdzięczną funkcję asystenta. Wbrew pozorom ciąży na niej nie mniejsza odpowiedzialność niż na pozostałej trójce. Dlaczego? Satsuki jest w zespole naczelną kucharką, więc wniosek wyciągnijcie sami. Data urodzenia: 8 lutego 1969 roku.

Jednymi z najwcześniejszych prac zespołu, stworzonych w okresie działalności na rynku dojinsji, są mangi "Shinkyoku deicide" oraz "Shoten". Dru-



DerayD Moon of Boundary Balance



A oto nasze bohaterki, grupa CLAMP

ga z nich została narysowana pod koniec lat osiemdziesiątych i ukazywała się nieregularnie od zimy 1988 roku do lata 1990. Prace te stały się swojego rodzaju polem dla eksperymentów, bazą pomysłów dla późniejszych przedsięwzięć. Dzięki nim zespół zaczął wkraczać i penetrować obszary dotychczas zarezerwowane dla historii homoseksualnych, zwanych w Japonii "shōnen-ai". Romanse pomiędzy męskimi bohaterami o dziewczęcej urodzie są u CLAMP-a niemal na porządku dziennym, co przysparza grupie zarówno dodatkowych zwolenników, co i zagorzałych przeciwników.

Pierwszym oficjalnym komiksem (uż nie na rynku dojinsji) była jednocześnie historya, "DerayD - Moon of Boundary Balance".

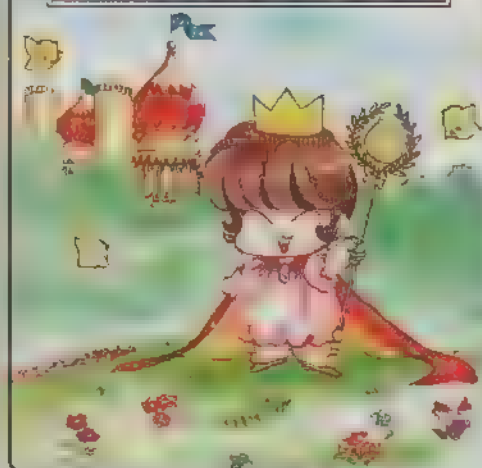


あすかコミックエクス
しかけ絵本

もこなおうじょの えほん

～おはなばたけのぎゃくしゅう～

CLAMPくらんぷ



Mokona ojo-no Ehon

ca" (Japończycy mają słabość do anglojęzycznych tytułów), wydana w 1989 roku przez wydawnictwo Shinkigensha. Była to opowieść z gatunku fantasy która z dzisiejszego punktu widzenia wygląda jak szkic do "Rayearth" i "RG Veda". Ale prawdziwy rozgłos zyskała dopiero historia z pogranicza komedii i romansu, "CLAMP Gakuen tantei dan" (poza Japonią znanej pod anglojęzycznym tytułem "CLAMP Campus Detective Service"), ukazująca się do 1992 roku w komercyjnym magazynie "Asuka".

Start z tym tytułem w ekipie profesjonalistów okazał się prawdziwym "węciem smoka". "Seiden RG Veda", łącząca w sobie wątki fantasy i mitologii przyprawionych szczytami religii, tytuł zaczerpnięty został z "Rygwedy", jednej z czterech



świętych ksiąg hinduizmu). Opowieść ukazująca się od 1990 roku na łamach miesięcznika "Wings", do 1996 rozrosła się do dziesięciu tomów, a praca nad nią stała się dla młodego zespołu swego rodzaju szkołą przetrwania po igonem doświadczalnym. Z tomu na tom poprawiał się scenariusz i grafika komiksu, a ekipa CLAMP-a zdobywała coraz szerszy rozgłos. Podobną popularnością cieszyła się również sześciotomowa seria "Tokyo Babylon", historia o demonach, ukazująca się w latach 1991-94 w magazynie "South", rysowana jednakże znacznie prostszą kreską, operującą na granicy szkicu. Obie te historie warte są uwagi tym bardziej, że znalazły się w kręgu zainteresowań twórców anime. W 1992 roku na rynku wideo ukazały się dwie części OAV "Seiden RG Veda" (reż. Hiroyuki Ebata i Takamasa Ikegami) oraz pierwsza kasetka z "Tokyo Babylon" (reż. Koichi Chiaki) - oba tytuły były recenzowane w "Kawaii".

Szcześliwa dla zespołu okazała się w 1990 roku zmiana redaktora naczelnego w popularnym magazynie dla dziewcząt, "Nakayoshi" (tutaj, między innymi, ukazywała się "Czarodziejka z Księżyca" Naoko Takeuchi), wydawanego przez Kodanshę. Nowy szef, trzydziestoczteroletni Yoshio Irie, zdecydował się poprzez agresywne działania promocyjne poszerzyć krąg odbiorców publiku, a prace twórców z ignorowanego przez największe wydawnictwa rynku dojinshi. W 1993 roku wydał historię CLAMP-a, "Maho kishi Rayearth/Magic Knight Rayearth" (patrz dalej: recenzja w tym numerze). Był to strzał w dziesiątkę, przynoszący obu stronom wymierne korzyści: dla Kodanshy wiązał się ze wzrostem sprzedawalności "Nakayoshi", rysowniczkom z CLAMP-a przyniósł uznanie czytelników i wydawców. "Rayearth" został również zaadaptowany na serię telewizyjną i grę wideo na konsolę Sega Saturn.

Warta zauważenia jest próba wejścia dziewczyn na rynek wydawnictw dziecięcych. W 1994 roku nakładem Kadokawy ukazała się bardzo ładnie wydana czytanka "Mokona ojo-no Ehon", z pięknymi obrazkami na kilku planach, dającymi złudzenie trójwymiaru. Ta prosta historia, napisana przez Nanase Osakę i zilustrowana przez Mike'a Nekol, stanowi dziś interesujący gadżet na półkach fanów CLAMP-a.

Można śmiało rzec, że popularność rysowniczek z CLAMP-a wynikała z umiejętności wykreowania



własnego stylu i uniwersalnego świata, w którym rozgrywa się część ich komiksów. Wspólną platformę posiadają między innymi publikowany od 1992 roku do dziś "X"

(już dwanaście tomów), "Tokyo Babylon" czy "CLAMP Gakuen tantei dan". Potęgowało to popularność wśród fanów, którzy w kolejnych tytułach mogli od czasu do czasu rozpoznać znajomą postać czy miejsce, bądź też przeczytać o wydarzeniach rozgrywających się w innej mandze CLAMP-a. Znakami rozpoznawczymi grupy jest również barokowy sposób przedstawiania zdarzeń rozgrywających się w komiksie - bez dwóch zdań, nastrój jest



Shoten" to jeden z pierwszych dojinshi CLAMP-a.

tu sprawą pierwszorzędną. Tio mang CLAMP-a wypełniają anielskie pióra, kwiaty, płatki róż, dym - niby wszystko jest zgodne z utartym kanonem shōjo, jednak styl CLAMP-a rozpoznawalny jest już na pierwszy rzut oka. Twarze mężczyzn projektowane są w dużej mierze w oparciu o kobiece typy urody. Zresztą męskie sylwetki też są wysmukłe i wiotkie), typowy dla mang skórowanych dla homoseksualistów. Znakami firmowymi stały się również oczy ogromne i błyszczące i podkreślone poprzez nakładanie na siebie kolejnych warstw cienkich linii. Jak je narysować? Patrz: "Lekcje rysunku" w bieżącym numerze Kawaii.

W sumie, jak na z górą dziesięcioletnią działalność, CLAMP odniósł sukces warty odnotowania. Nie tylko wyszedł z podziemia fanzinów, ale również przetrwał na trudnym zawodowym rynku, odnosząc po drodze parę spektakularnych sukcesów. Ukoronowaniem działalności czwórki dziewcząt, był wysoko-budżetowy film animowany "X The Movie", wyreżyserowany przez słynnego Rin Taro. Czy można chcieć więcej? Dziewczyny ukrywające się pod logo CLAMP cały czas udowadniają, że tak. Ich kolejne pozycje już w drodze. Jak niosą słuchy już wkrótce również i polscy fani będą mieli okazję zapoznać się z komiksami tej przebojowej grupy. Szczegółów szukajcie w następnych numerach Kawaii.

Mr.Gato

Bibliografia (alfabetycznie)

20 Mencho onega Card Captor Sekura, CLAMP Gakuen tantei dan, CLAMP Illustration Book 1 (art-book), Clover Cluster Cluster (art-book), Combination Derayd, Fushig no kuni no Maki-chen, Gakuen toku-kei Dukiyon, Nagun seisen (krótka historia) Hildarte, Hiten Muma, RG Veda Illustrations (artbook), Left Hand, Maho kishi Rayearth, Magic Knight Rayearth, Maho kishi Rayearth 2, Magic Knight Rayearth 2, Mokona ojo-no Ehon (książeczka dla dzieci), Moryokiden Night Head, Rex kiryu monogatari, Seiden RG Veda, Shining Star, Shinkyoku, Seiden dojinshi, Shirahe-sho, Shoten, Shunka-den, Chunhyang-jun Tokyo Babylon, Wataashi no suki-na hito, Wish, X.



Magic Knight Rayearth

"Tutaj, w Cephro, siła marzeń decyduje o wszystkim... o jakości broni, potęgę magii... określa nawet przyszłość."

Przebieg najlepsza zbrojniczka Cephro

Kiedys Cephro był pięknym, spokojnym krajem w ełczn wosny. Ludzie, zwierzęta oraz stoty zrodzone z magii żyły razem bez wojen i waśni. Na strazy stojącego porządku stała księżniczka Emeraude. Rajski nie szał duchem osobą w Cephro, jego "Fai". Nieustannie mody księżniczki podtrzymywały pokój w kraju, jej moc sprawiała, że był on prawdziwym rajem. Pewnego dnia jednak Emeraude znikła, nikt nie wiedział, co się z nią stało. Spokojny dotychczas kraj zaczął nawiedzać nieszczęścia, a w lasach pojawiły się potwory. Dla wielu życie zamieniło się w koszmar.

Nadzieją dla Cephro pozostaje legenda znana jedynie najbliższym księżniczki. Jeżeli Filardowi kiedykolwiek przydarzy się coś złego, z innego świata przybędą wezwani przez legendarni Magiczni Rycerze, gotowi ocalić kraj z pomocą potęgi Boskich Maszyn.

"- Magiczni rycerze? Co to takiego?!
Brzmi jak tytuł nowej gry wideo."

Umi Ryuzaki i Fuu Hououji

Trzy przeciętne nastolatki - Hikaru Shidou, Umi Ryuzaki oraz Fuu Hououji, podczas wycieczki na Wzgórze Tokijskie zupełnie niespodziewanie zostają przetransportowane do fantastycznego świata o nazwie Cephro. Na miejscu spotykają najwięszego (w żadnym wypadku nie mam na myśli wzrostu) tutejszego czarodzieja, któremu na imię Cief. Dowiadują się od niego, że aby wrócić do domu, muszą najpierw stać się Magicznymi Rycerzami i uratować księżniczkę porwaną przez złego kapłana Zagato. Trudno o bardziej banalną fabułę, nieprawdaz? Na pierwszy rzutek można by pomyśleć, że mamy do czynienia z kolejną wzorowaną na samurach, stojo mangą. Nie zapomina, my jednak, że Magic Knight Rayearth został stworzony przez znaną Wam grupę Clamp, którzy chociaż w części zapoznaliśmy się z "X", "Tokyo Babylon" i ich też innymi dziełami czterech słynnych pań w edzą, że bylejakosć po prostu nie jest w ich stylu. Clamp wyraźnie bawi się wykorzystywaną przez siebie konwencją "magical girls" oraz głównym wątkiem opowieści przypominającym scenariusz komputerowej gry RPG. To ostatnie podobieństwo wielokrotnie bywa podkreślane przez same bohaterki, mające zwyczaj komentować wszelkie napotkane osobowości Cephro. Magic Knight Rayearth nie jest jednak tylko komedią, sytuacje zabawne przeplatają się z poważnymi.

nymi. Pozornie prosta fabuła wkrótce się komplikuje (można było spodziewać się tego po Clampie). Jakże są naprawdę motywacje Zagato? Jeśli wiedzieliście, że to pytanie w końcu się pojawi, teraz was zaskoczę. A jakie są motywacje księżniczki? Czy naprawdę wezwała Magicznych Rycerzy po to, aby ją uratowali? Dlaczego rycerze muszą pochodzić z innego świata? Czyżby magiczna Cief coś ukrywał...?

Manga Magic Knight Rayearth składa się z dwóch części, łączących łącznie sześć tomów. W pierwszej z nich ma miejsce opowieść związana z "ratowaniem" księżniczki Emeraude. Wezwane przez nią trzy dziewczyny przytływają do Cephro. Wkrótce zostają legendarnymi Magicznymi Rycerzami, dostają legendarnych Boskich Maszyn i biorą udział w legendarnej (sic!) bitwie, która jednak nie jest taka, jak sobie na początku wyobrażały. Zasmuczone wracają do Tokio. W części drugiej ponownie przybywają do Cephro, chociaż tym razem nie wiadomo, kto je przyzwał. Tę moc posiada bowiem jedynie Filard, którego obecnie brak. Z jakiegoś powodu nie znaleziono nikogo odpowiedniego do tej roli i kraj powoli rozpada się. Tymczasem władcy trzech sąsiednich krain dowiedzieli się o powstałej sytuacji.

rozpoczynają się ry-

A tutaj znajdziecie omówienie postaci. I to ostrzeżenie - wielu postaci. No dobrze, nie jest ich aż tak dużo. W Dragonball występują większe tłumy, ale za to MKR ma tylko sześć tomów. Średnia gęstość załadunku wygląda więc całkiem imponująco. Wspomnę jeszcze tylko o jednym fakcie, który może mi służyć, że Clamp świetnie się bawił przy pracy. Prawie wszystko, wszyscy w Cephro oraz krajach sąsiednich (nawet niektóre zaklęcia) noszą nazwy samochodów albo czegoś z nimi związanego. A wy myślicie, że to Fujishima, jest największym fanem motoryzacji wśród mangaków? he? ^__^

Bohaterowie, których poznajemy w części pierwszej

Hikaru Shidou - Jedna z trzech Magicznych Rycerzy wiodąca postać całej serii. Tak jak pozostałe dziewczyny ma czterech braci - uczęszcza do trzeciej klasy gimnazjum, ale wygląda na młodszą z racji swego niewielkiego wzrostu. Używa magii ognia, doskonale posługuje się mieczem - jej rodzina prowadzi szkołę kendo, a Hikaru jest w niej walczy od wczesnego dzieciństwa. Jest dość silna jak na swój wiek i potrafi nieprawdopodobnie wysoko skakać. Uwielbia zwierzęta i umie się z nimi dobrze porozumieć, ma bowiem w domu ukochanego psa o imieniu Hikari. Z tego, przyczyny zawsze pierwsza odgaduje intencje Mokony, chociaż to puchatek "coś" niezupełnie jest zwierzęciem. Hikaru to radosna z natury, miła, pełna poświęcenia, determinacyjna dziewczynka. Czasem sprawia wrażenie wyjątkowo niewinnej i dziecinnej, mimo że walczy ciężko, nie lękając się dorosłych wojowników. Jako jedyna z trzech dziewcząt słucha wyjaśnień maga Ciefia zaraz po przybyciu do Cephro - możliwość zostania legendarną bohaterką wyraźnie przemawia jej do wyobraźni. Imię "Shidou Hikaru" oznacza "Światło świątyni Lwa". Zaklęcia: Ognista Strzała (Honou no Ya), Szkarłatna Błyskawica (Akai Inazuma). Jej Maszyna, Rayearth, pochodzi ze Świątyni Ognia i przypomina lwa.

Umi Ryuzaki - Najwyższa najładniejsza... najbardziej porywcza z dziewcząt. Na pozór samolubna i nieco tchórzliwa. Wychowała się jako jedynaczka, dlatego też czasem zachowuje się jak rozpieszczony bachor. Rzuci obelgi pod adresem większości nowo poznanych bohaterów drugoplanowych (z magiem Ciefem nawet się pobija). Dużo histeryzuje, łatwo ją też zrywać. W rzeczywistości bardzo troszczy się o swoich przyjaciół i chroni ich w potrzebie, nie zważając na własne bezpieczeństwo. Stara się wyperniać swoje obowiązki Magicznego Rycerza, co prawda najpierw urządza wielką awanturę, ale w końcu robi to, co do niej należy. Troski nie opuszcza się Hikaru - wygląda na to, że mała wojowniczką (mały rycerz) wzbudza w niej macierzyńskie uczucia. Jest natomiast przekonana, że Mokona lubi wpędzać wszystkie dziewczyny (a szczególnie nie ją samą) w kłopoty i bawi się obserwując je w trudnej sytuacji. Umi odpłaca się biednemu stworzonku goniąc je, krzycząc na nie i strasząc, że je zje. Mokona przeważnie chroni się przed jej gniewem wskazując na ręce Hikaru. Umi trenuje szermierkę, dlatego pierwszą jej bronią jest pożyczony od Presei rapier. Później używa miecza z Eskudo, tak jak pozostałe wojowniczki. Posługuje się magią wody. Imię "Ryuzaki Umi" oznacza mniej więcej "Morze Kwiatów Smoka" (NIEM, że to brzmi idiotycznie po polsku), Zaklęcie: Wodny Smok (Mizu no Ryu), Błękitne Tornado (Aoi Tsumaki), Lodowe Ostrze (Kouin no Yaiba). Jej Maszyna, Seles, odnaleziona w Świątyni Wody przypomina smoka.

Fuu Hououji - Najbardziej inteligentna, spokojna z Magicznych Rycerzy. Jej trzeźwe komentarze często mają wiele sensu, mimo że Fuu używa zazwyczaj najdziwniejszych przenośni. Z początku jest przekonana, że znalazła się w fabularnej grze komputerowej, wciąż rzuca uwagi odnoszące się do realiów RPG (np. o Alicie - "Tak silnego przeciwnika zwykle nie spotyka się na początku, dopiero później, kiedy już zyska się doświadczenie"). W anime chwiliami wydaje się nieco ciemnowidła, ale w mandze wykazuje naprawdę duży spryt. Mięwa nieco makabryczne poczucie humoru. Kiedy Umi przestraszy się czegoś i popada w histериę, Fuu zamiast ją uspokoić zaczyna bawić się w czarownidła. Z czasem Umi wykształca odruch warunkowy i przestaje tak często histeryzować. Fuu jest też bardzo uprzejmą dziewczynką. Wszystkich łącznie z Mokoną i napotkanymi potworami (!, tytułuję "san", np. Hikaru-san, Mokona-san etc. (Hikaru używa z kolei przyrostka "chan" a Umi nie stosuje żadnego). W szkole uczęszcza na zajęcia z tucznictwa, toteż jej pierwsza broń to luk. Używa magii powietrza i dysponuje największą różnorodnością zaklęć z całej trójki.

Imię "Hououji Fuu" oznacza "Wiatr świątyni Feniksa". Zaklęcia: Udzierający Wiatr (Fushi no Kaze), Szmaragdowy Huragan (Midon no Shippu), Wiatr Unieruchomienia (Imashime no Kaze), Wiatr Ochronny (Mamori no Kaze). Jej Maszyna, Windam ze Świątyni Powietrza, jest podobna do wielkiego ptaka.

walizacja o tron Cephro. Magiczni Rycerze znów mają pełne ręce roboty, a zakończenie opowieści jak na Clamp - przystało, okazuje się zaskakujące.

Druga część odbiega już od klimatu fabularnej gry wideo oraz konwencji magical girls. Jest też nieco bardziej poważ-

Mokona - Dziwne, krótkopodobne "coś", wyglądające jak duża, różowo-biała pianka albo lody. Wybaczcie mi te skojarzenia kulinarne, ja tylko cytuję Jmł. Dziewczeta otrzymały to stworzonko od Presei, która z kolei dostała je od Clefa w celu przekazania Magicznym Rycerzom. Mokona jest stworzeniem magicznym, jedynym w swoim rodzaju na Cephro. Nie ma pici, nie potrzebuje pożywienia. Pełni dla Rycerzy rolę "masełki magicznej gładzi". Wzrostem przypomina Clampa, a kolorystyką i kształtem - Furię. Po pierwsze, z pomocą różowego klejnotu na czole wytwarza rozmaite potrzebne rzeczy: jedzenie, apteczkę, luksusowy namiot, pojazd podwodny, myśliwce kosmiczne i tym podobne. Po drugie, pozwala komuś kochać się z Clefem, również za pomocą klejnotu. Po trzecie służy za przewodnika. Sami widzicie, że jest bardzo przydatna! Ponadto, jak to z magicznymi zwierzątkami bywa, Mokona mówi. Co prawda jej słownictwo składa się tylko z jednego wyrazu: "Puul", ale nie wymagamy zbyt wiele. Stworzonko zawdzięcza imię głównej rysownicze Clampa - Mokonie Apapa. W mandze Mokona skrywa jeszcze pewien zaskakujący sekret, którego wam nie wyjawię.

Clef - Najpotężniejszy mag Cephro, nauczyciel wszelkiej magii (cephyryjska nazwa maga brzmi Yil). Clef ze względu na swoją moc nosi jeszcze tytuł Guru. Przypomina dziecko, ale w rzeczywistości ma 745 lat. W Cephro pragnienie decydują o wszystkim i ci, którzy są wystarczająco potężni, mogą decydować, na jak wielką wygodać. Przryczek księżniczki Emeraude pomagać przybywającym z Innego Świata w wypełnieniu swego zadania. Clef jest bardzo niecierpliwy i łatwo się denerwuje. Nie trudno zgadnąć, że jego pierwsze spotkanie z Jmł ma raczej wybuchowy przebieg. Później jednak doskonale się dogadują.

Presea - Najlepsza zbrojniczka (Pharlie) w kraju. Mieszka w rezydencji na skraju Lasu Czysty. W anime przeniosła się tam na prośbę Clefa, aby schronić się przed Zagato i oczekiwać przybycia Magicznych Rycerzy. W mandze nic o tym nie wiadomo. Uważam jednak, że wybór przez Preseę na miejsce zamieszkania lasu, w którym nie działa magia, jest bardzo praktyczny. W ten sposób zaden z potężnych magów, kapłanów itp. nie może zastosować swojej mocy, jej okraść. Poza tym dom Presei to prawdziwa forteca. Zbrojniczka otrzymała od Clefa zadanie wykonania broni z Eskudo dla Magicznych Rycerzy, miała im także przekazać Mokone. Stworzonko nie może założyć jej za skórę ze swoim zwyczajem robienia bałaganu w bibliotece. W wolnych chwilach Presea obmyślała więc pułapki na Mokone (w jedną z nich zapałała się dziewczęta). Zbrojniczka jest dość ekstrawertyczną osobą, a kiedy się rozgada, w ogóle nie słucha tego, co inni mają do powiedzenia. Jej hobby to obmyślanie różnych ciekawych rodzajów tortur dla tych, którzy jej przeszkadzają.

Ferio - Młody wojownik, którego dziewczyny spotykają na drodze do Legendarnego Źródła Eterni. Podróżuje z nim przez cały Las Czysty służąc za ochroniarza - w mandze dziewczęta same poprosiły go o tę przysługę. W anime zaferował swoją pomoc w zamian za jedzenie. Wyroszył w podróż, aby zdobyć Eskudo, zostać Magicznym Rycerzem, pomóc księżniczce Emeraude (!). Kiedy dowiaduje się, że dziewczyny przybyły z Innego Świata, są Magicznymi Rycerzami, o których mówi legenda, rezygnuje ze swego zamiaru. Ferio posługuje się olbrzymim mieczem, prawie tak wielkim jak on sam. Podczas wspólnej podróży z dziewczętami zajmuje się głównie walką z potworami oraz podrywaniem Fui - które, zresztą tajemniczy wojownik bardzo się podoba. Ale kim on naprawdę jest? O tym czytelnicy dowiedzą się o wiele później.

Księżniczka Emeraude - Zaginiony Flar Cephro, czyli powód całego zamieszania. To ona przyzywała Magicznych Rycerzy z innego świata. Emeraude podziwiała pokój, harmonię w kraju swoim, modliłami, ale odłączyła. Cephro stał się miejscem pełnym chaosu. Podobno została porwana przez ziego kapłana Zagato. Emeraude przypomina prześliczne dziecko o długich, złotych włosach. Tak naprawdę jest dużo starsza, niż wskazywałoby na to jej wygląd (ale z pewnością młodszą od Clefa).

Zagato - Najwyższy kapłan (Sol) w Cephro. Jego obowiązkiem było strzec księżniczki i nie pozwolić, aby cokolwiek zakłóciło jej modlitwy. Niestety on sam stał się przyczyną kłopotu. Zagato jest głównym wrogiem w pierwszej serii Magic Knight Rayearth. Można by sądzić, że jego celem, to zawiązać krajem, ale zapytany przez Cardinę o powody swojego działania odpowiada, że ma coś cenniejszego niż Cephro. Z początku nie wierzy, że takie dzieci jak Hikaru, Umi i Fui mogą zostać Magicznymi Rycerzami. Wkrótce jednak musi nieco zrewidować swoją opinię.

Alicione - Była uczennicą Clefa i nadworna czarodziejka (Yil) księżniczki Emeraude. Zdecydowała się stać po stronie Zagato, ponieważ go kocha. Niestety jej miłość pozostaje nieodwzajemniona. Alicione próbuje zaskarbić uczucie Zagato poprzez swoje poświęcenie. Nie można jednak powiedzieć, że jest dobrą osobą zmuszoną do czynienia zła. Dręczenie Magicznych Rycerzy wyraźnie sprawia jej przyjemność. Umi nazywa Alicione "starą sadyką" i trzeba przyznać, że ma trochę racji. W anime czarodziejka to nadzwyczaj perfidna i podstępna osoba.

na, nie znaczy to, jednak, że gorsza. Komiks szczęśliwie uniknął wtórności będącej zmorem wszelkich kontynuacji.

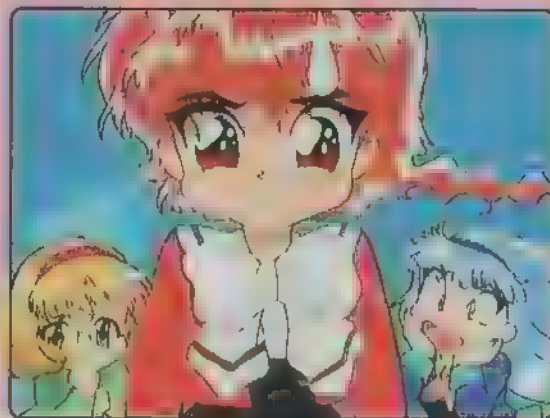
"Latające ryby, latające konie... w tej sytuacji jedynie, czego nam jeszcze brakuje, to tańce ludowe."

Fuu Hououji

Nie muszę chyba dokładnie opisywać kresk, kwartetu. Clamp. W Magic Knight Rayearth nie jest ona tak oszczędna jak w Tokyo Babylon, bynajmniej - miejscami bogatsza w szczegóły niż w RG Vedzie czy w X. Możemy nawet mówić o rysunkowym rozpasaniu... te zdobione zbroje i bronie, szaty o egzotycznym kroju, niewiarygodna ilość biżuterii noszona przez mężczyzn i kobiety (kolczyki, gigantyczne diademy, eto, mechy, potwory, zakęcia, rozwiane włosy). Do tego bardzo dużo dynamicznych kadrów i naprawdę wiele scenek SD oraz żartów rysunkowych, szczególnie w pierwszej części (każdy kolejny potwór spotkany na drodze do Źródła Eterni ma wyidealizowany na czarno odpowiedni numerki - oto dowód na niefrasobliwość rysowniczą). Poza tym na planszy panuje tłoki. Krajobraz jest zapełniony mnóstwem bohaterów - mówię głównie o części drugiej, gdzie zamast tradycyjnych dwóch występują cztery strony konfliktu, a przedstawiciele każdej z nich zostali dokładnie scharakteryzowani.

Magic Knight Rayearth zasadniczo różni się nastrojem od najbardziej znanych dzieł grupy. Nie ma na przykład tylu trupów... ^.^ Clamp używa symboliki fantazy, ale opowieść przywodzi na myśl bardziej baśni, niż klasyczną fantastykę (nie tzw. "bajkę" lecz baśń, w prawdziwym znaczeniu tego słowa). Może to tylko moje osobiste skojarzenia, ale księżniczka Emeraude przypomina mi Dziecię Cesarzową z "Niekończącej się historii", a demon-robot Rayearth Aslana z Narnii. Istnieje jeszcze więcej takich delikatnych podobieństw. Być może MKR to na młodsze dzieło gatunku. Ciekawa jestem, czy autorki zdają sobie sprawę z tego, że tak popu-

larne EUROPEJSKIE wzorce kulturowe przeniknęły do ich mangi? A może mamy do czynienia z archetypami...? Ale z drugiej strony w jakiej europejskiej baśni pojawiłyby się mechy i cybernetyka?! Albo typowy dla japońskiej twórczości konflikt między uczuciem, a obowiązkiem, czy



ież kwestia honoru (u nas honor ostatnio był prawdziwą wartością w średniowieczu, a szkoda...). W MKR nie brakuje niczego... Jedno jest pewne, panie z Clampa doskonale się bawiły tworząc ten komiks.

Magia telewizji

Popularne mangi prędko, czy później, trafiają na srebrny ekran. Komiks Magic Knight Rayearth tak że doczekał się wersji anime, ścieżki mówiącej serialu TV, składającego się łącznie z 49 odcinków i zachowującego pierwotny podział na



dwie części: Mówcie co chcecie, ale moim skromnym zdaniem Clamp nie ma szczęścia do ekranizacji. Na przykład pełnometrážowe anime X zupełnie traci klimat pierwowzoru. Mnie, więcej to samo dzieje się z MKR. Przyczyna tkwi chyba w przełożeniu typowo komiksowej narracji na język filmu. To zjawisko występuje nie tylko w przypadku komiksów grupy Clamp, tutaj chyba najbardziej jednak wpływa na jakość. Kwartet często bowiem wykorzystuje stop-klatkę jako środek artystyczny. Tworzy piękne, wystylizowane kadry, które tak bardzo podobają nam się w mandze, ale są zmorą dla reżysera. Jak to przełożyć na ruchomą scenę, żeby miało równie ładnie skomponowany nastrój i przy tym nie nudziło? Jednocześnie film traci wiele z finezji rysunku, ponieważ niektórych detali nie da się zanimować. Nie twierdzę, że serial jest zły o ile jednak mandze od razu przyznałam pozycję jednej z trzech moich ulubionych (egzekwo z Ghostem i OMG ~ ^), o tyle anime wylądowało gdzieś w ogniu pierwszej dziesiątki. Fan, który najpierw dotrże do wersji filmowej, zapewne wcale nie poczuje się rozczarowany, co na wyżej jeszcze bardziej spodoba mu się komiks. Postępowanie odwrotne - jak w moim przypadku doprowadziło do reakcji takiej, jak moja. Pozycja dobra zazwyczaj wypada błado w porównaniu z doskonalą.

Największe różnice? Część pierwszą została nakreślona niema dokładnie na podstawie mangi. Zmieniono losy kilku bohaterów, niezażnych, skracając żywot zbrojmistrzyni Presei i darując życie "złej" czarodziejce Alicione. Zmieniono klimat na bardziej poważny, przez co scenariusz traci wiele z pierwotnej ironii - zbierając się do gatunku, który parodiował (!). Wycięto większość części gagów, dołożono za to sporo "waty fabularnej", czyli walk tym podobnych - co było konieczne, aby z trzech tomów mangi wycisnąć dwadzieścia odcinków anime. Doszła też nieobecna w komiksie postać - Inova.

Wielkie zmiany dotknęły za to część drugą. Brakowało typowego "złego wroga", który mógłby pociągnąć serię. W mandze ten brak nikomu nie przeszkadza, wręcz przeciwnie - ale tym razem z trzech tomów komiksu musiało wyjść 29 odcinków serialu. Wyty powano więc do tej roli nową postać - Debonair, dając jej też pomocniczkę - Nową Bardziejzłą - lub bardziej, zdeteterminowaną zależy, jak na to patrzeć - sta się także Eagle Vision z Orthozamu. Doszły zupełnie nowe wydarzenia. Inne, dużej zmiany nie mogę wam zdradzić, gdyż to mogłoby zepsuć wam całą przyjemność z oglądania anime i czytania mangi. Dopasowywanie scenariusza dokonano pod okiem liderki Clampra, Nanase Ohkawy, co z pewnością jest gwarancją jakości, mimo zmian w fabule. Magic Knight Ratearth pozostaje więc jednym z najlepszych anime z gatunku magical

gins - szkoda, że nie, jest czymś więcej, tak jak manga.

Magicopea Cephirialis

Cephiro, pozostałe państwa (Chizerta, Orthozam, Farlene - patrz charakterystyki w ramach na bokach stron) są światami bez wątpienia fantastycznymi (lub baśniowymi - zależy, jak potraktujemy całą opowieść, znajdującą się na pograniczu gatunków). Opierają się więc na innych zasadach niż nasz. W każdym z nich używa się specyficzne go dla danego kraju rodzaju magii. Oczywiście, najbardziej niezwykły pod tym względem jest Cephiro. Nawet sąsiedzi, oswojeni z różnego rodzaju siłami nadprzyrodzonymi, uznają go za "magiczną krainę", w której mają miejsce zgoła niewiarygodne zjawiska. Wspominałam już wcześniej, że w Cephiro o wszystkim decyduje siła marzeń, czy też - ściślej mówiąc - siła ducha. Osoby najbardziej zdeteterminowane i niezłomne, gotowe na wszystko, są też najsilniejsze. Ludzie tacy jak Presea, Clef, Lantys czy też Zagato mają do dyspozycji niewyobrażalną moc twórczą. Po tęga myśli pozwala im kreować artefakty (Presea), mechy (Zagato), decydując o własnym wyglądzie (Clef), a także posługiwać się magią ze zdumiewającymi efektami. Księżniczka Emeraude, najsilniejsza duchem w Cephiro, jest w stanie decydować o losach całego kraju, dopóki zachowuje odpowiednią koncentrację. W części drugiej, gdy kraj ogarnia rozpad, najsilniejsi czarodzieje z pomocą siły ducha wspólnie tworzą schronienie



dla reszty obywateli - imponujący, przestronny zamek. Jego widok zdumiewa przeciwników pochodzących z Orthozamu, którzy w przeciwieństwie do pozostałych wiedzą dość wiele o prawach rządzących Cephiro. Ci z Chizerty oraz z Farlene nie zdają sobie sprawy, skąd właściwie wzięła się ta budowla.

Odpowiedniej siły ducha potrzeba także do kierowania Boskimi Maszynami (z czego wynika, że są one raczej ożywionymi magią go emami niż robotami...). Możemy się domyślić, dlaczego Mokona - jak wypomina jej Umi - z takim upodobaniem prowadzi dziewczęta przez dzikie lasy i gniazda potworów. Magiczni Rycerze muszą okrzepnąć w bitwach i "awansować", aby osiągnąć Maszyn i dać sobie radę z Zagato. Mały piankowaty stworek wydaje się rozumieć to lepiej niż same zainteresowane.

W pozostałych państwach magia nie odgrywa aż tak znaczącej roli, choć stanów liczących się w bitwie potęgę. W Orthozamie mamy do czynienia z energią duchową, z pomocą której

Ascot - Jego magia to przyzywanie potworów (tytuł Bał). Ascot wygląda jak małe dziecko i tak też się zachowuje. Przyjaźni się z potworami, które przyzywa. Twierdzi, że jego przyjaciele są łagodni i nikogo nie krzywdzą (chyba, że on im każe walczyć) i ludzie z Cephiro nieśmiało się ich boją. Zagato jako jedyny pozwolił mu zamieszkać u siebie razem ze swoimi potworami - pod warunkiem przejścia na jego stronę. W anime "przyjaciele" Ascota słuchają się go tylko do dopóki znajdują się pod jego kontrolą. W mandze naprawdę są tacy, jak twierdzi. W filmie zresztą Ascot wydaje się być wyjątkowo niesympatycznym dzieckiem. Dużo bardziej podoba mi się w komiksie. W drugiej części MKR decyduje się na przybranie bardziej, dorosłego wyglądu - jest naprawdę śliczny!

Cardina - Z zawodu tancerka, dysponuje magią Iluzji (cephiryska nazwa Iluzjonisty - Rai). Tak naprawdę nie pochodzi z Cephiro, lecz z Chizerty. Pracuje dla Zagato w zamian za pieniądze i chyba nie do końca zdaje sobie sprawę z powagi konfliktu, w jaki się wplatała. W anime ma jeszcze inny motyw - chce zabić Magicznych Rycerzy, aby uratować Ascota przed gniewem Zagato. Cardina nie jest właściwie złą, raczej "chaotyczna neutralna" (jeżeli wiecie, o co mi chodzi...). Z natury ma radosne usposobienie i mówi dialektem z Osaiki, który w wersji francuskiej został świetnie przetłumaczony na prowincjonalną gwara. Przedstawia się jako "Piękna Wspaniała i Hiper Dobrze Zbudowana Super Łaska Cardina". Z pewnością do jej zalet nie należy skromność.

Lafarga - Były kapitan straży osobistej, księżniczki, doskonale wojownik (Dai). Jedynym przeciwnikiem Magicznych Rycerzy, który nie używa magii. Lafarga został zahipnotyzowany przez Zagato i tylko o atego mu służy. Znajdując się pod wpływem luku, nie nadawczy, tępy, nie potrafi zrobić nic poza ścisłym wypełnianiem rozkazów swego pana.

Inova - Postać, która występuje tylko w anime, wierny pomocnik Zagato. Wykazuje wobec niego ślepą lojalność, gra klasyczną rolę "prawej ręki" głównego wroga. Nie posiada szczególnej głębi charakteru i może wydać się nieco nudnawy. Tak naprawdę Inova nie jest człowiekiem, chociaż aktualnie przybrał ludzką postać. To tylko pewien rodzaj sejiu (demoniczny sługa, chowa nęc) podarowany niegdyś Zagatowi przez księżniczkę Emeraude.

Bohaterowie, których poznajemy w części drugiej

Mieszkańcy Cephiro

Lantys - Jedyny magiczny wojownik (Kaifu) w kraju, wyjątkowo przystojny mężczyzna i... młodszy brat Zagato. Wyjechał z Cephiro zanim rozpoczęła się ta cała awantura ze zniknięciem księżniczki. Wziął zaraz po wydarzeniach dziejących się w pierwszej, części mangi. Był kapitanem straży osobistej Emeraude - gdy opuścił kraj funkcję tę przejął Lafarga. Lantys w wyglądzie bardzo przypomina swojego brata (mimoławszy krótkie włosy) a jego głos brzmi prawie tak samo jak głos Zagato. Ma jednak zupełnie inną osobowość. Niewiele mówi i rzadko okazuje jakiegokolwiek emocje. Wydaje się być wiecznie zamyślony, ale nikt nie wie czy naprawdę myśli o czymś konkretnym.

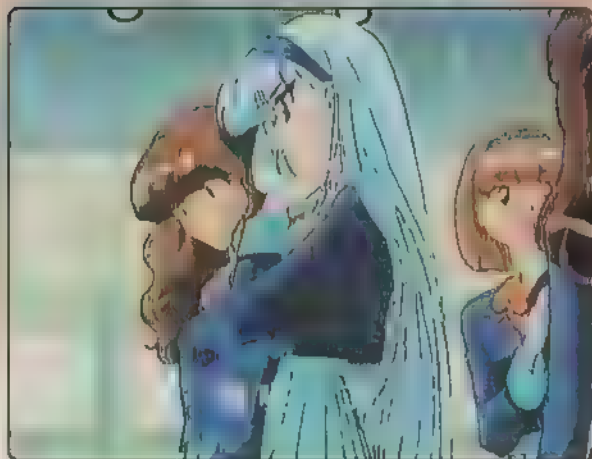
Primera - Małutka (jakeś dwadzieścia centymetrów wzrostu) skrzydła wróżka. Lantys uratował ją, kiedy Cephiro zaczął się rozpadać i od tej pory Primera nie opuszcza go nawet na chwilę. Jest w nim zakochana na zabój i pięknie nie zazdrośni - przystojny wojownik należy do niej i tylko do niej, a inne kobiety mają się trzymać z daleka. Lantys nieszczególnie się nią przejmując i odnosi się do małej wróżki nieco pobłażliwie. Primera zna nieco magii i zdaje wiającą, używa jej do leczenia ran "swojego" mężczyzny. W wersji anime, stnieją jeszcze Debonair i Nova grające rolę "tych bardzo złych" oraz Sierra, siostra bliźniaczka Prese.

Mieszkańcy Orthozamu

Orthozam - kraj o niezmiennie rozwiniętej technice powoli gnie. Zanieczyszczenie środowiska doprowadziło go na skraj, zagłady. Jedyną szansą ocalenia, to zdobycie Cephira, w którym pragnienia stają się rzeczywistością. Nowy, Filar mógłby uratować Orthozam od postępującego zniszczenia.

Eagle Vision - Syn prezydenta, dowódca bojowego statku kosmicznego NSX, wysłanego z misją inwazji na Cephiro. Kiedy nie uczestni czy w bitwie jest bardzo spokojny i pogodny. Gdy jednak pilotuje swojego mecha FTO staje się nadzwyczaj groźnym przeciwnikiem. Zwykłą reakcją Eagle'a na nudę albo zmęczenie, jest natychmiastowe zaśnięcie - niezależnie od tego, czy leży, siedzi czy stoi. Często sen dopada go na zabra niach i wtedy dowódca wywołuje nieco zamieszania zsuwając się z krzesła.

Geo Metro - Drugi dowódca statku NSX, przyjaciel i doradca Eagle'a. Ma skłonność do matematowania swemu



szefowi - zdaje sobie sprawę z tego, że jego napady snu mogą skończyć się tragicznie, gdyby na przykład zasnął podczas bitwy. Podejrzewa, że Eagle ukrywa swój rzeczywisty stan zdrowia. Geo jest człowiekiem odważnym, prawym i bardzo energicznym. Lubi wygłupiać się razem z Zazou, mechanikiem pokładowym. Nie znosi alkoholu, ma za to słabość do słodkiego popieram!

Zazou Torck - Najmłodszy mechanik NSX, wyruszył na wyprawę z Eagle'm, ponieważ uwiebia jego mecha FTO. Kocha maszynę i potrafi zreperować wszystko! Począwszy od kuchenki mikrofalowej, skończywszy na statku kosmicznym. Jego pierwsza reakcja na widok robotów Magicznych Rycerzy, to szczerzy zachwyt. Zazou jest mały, wesoły, wszędzie go pełno. W przeciwnieństwie do Geo lubi alkohol, ma dość mocną głowę.

FTO Wielki mecha - wojownik zbudowany specjalnie dla Eagle'a. Został skonstruowany z najlepszych i zarazem najbardziej wytrzymałych materiałów, jest więc wyjątkowo szybki, nawet w porównaniu do Boskich Maszyn, chociaż dysponuje mniejszą siłą uderzeniową. Wyposażony w laserowy miecz oraz kilka innych broni, stanowi potęgę, z którą trzeba się liczyć. Własnego mecha GTO posiada także Geo.

Mieszkańcy Chizerty

Sztuka tego niedużego, niezbyt bogatego kraju oraz styl ubierania się jego mieszkańców przywodzi na myśl klimat rodem z Baśni Tysiąca i Jednej Nocy. Dwie córki obecnie panujące wadów księżniczki Tarta i Tatra wyruszyły w swoje kosmiczne przygody "Bravada" na podbój Cephira, aby skorzystać z nadarzającej się okazji powiększenia terytorium Chizerty.

Tarta - Młodsza z księżniczek, osobka energiczna i zadziorna, ale nieco naiwna. Sądzi, że Chizerta jest zbyt małym państwem i aby to zmienić postanowiła zdobyć Cephira dla swoich rodziców. Nikt inny prócz niej - ani król, ani królowa, ani starsza siostra Tatra nie przejmują się szczególnie wielkością Chizerty. Impulsywna i trochę postrzelona księżniczka sama wpadła na pomysł inwazji. Tarta zawsze chce być we wszystkim najlepsza, intensywnie ćwiczy sztuki walki i jej wielką bolączką jest fakt, że nie może dorównać w tej kwestii swojej siostrze.

Tatra - Starsza z księżniczek, łagodna, uroczą, zawsze uśmiechnięta, z pozoru zupełnie nieszkodliwa. W rzeczywistości Tatra walczy o to, by Tarta i jest dużo bardziej bystra. Uwielbia swoją młodszą siostrę i chociaż lubi się z nią drażnić, nigdy nie opuściłaby jej w potrzebie. Zazwyczaj zachowuje się dość nonszalancko, w każdej sytuacji znajduje chwilę czasu na wypicie filiżanki herbaty.

Raccoon i Raahen - Dwa duchy chroniące odpowiednio księżniczkę Tartę i Tatę. Są strażnikami towarzyszącymi spadkobiercom królewskiej rodziny. Mogą przybrać dowolny kształt, ale najczęściej wyglądają jak dziny.

Mieszkańcy Farlene

Imperium Farlene jest obszernym, bogatym krajem a jego kultura i sztuka przypomina styl dawnego Cesarstwa Chin. Postronny obserwator nie dostrzeże żadnych przyczyn, dla których jego władcy mieliby zdecydować się na zdobycie Cephira. Mimo to podobno do chińskiego smoka kosmiczna forteca "Dziecięce Marzenie" wyruszyła na podbój.

Asuka - Przyszła Imperatorka Farlene jest jeszcze dzieckiem. Władę jednak krajem od czasu śmierci swoich rodziców jako jedyna spadkobierczyni. Trudno się więc dziwić, że wyrosła na niezwykle rozkapryszoną młodą osobę. Dlaczego chce podbić Cephira? To oczywiście - pragnie zostać silną księżniczką i robić to, na co ma ochotę. Kiedy zostanie Filarem przede wszystkim zamien Cephira w Krainę Cukierków. Chce mieć na własność Boskie Maszyny, ponieważ uważa, że są urocze. Jeżeli nie zmieszczą się w jej pokoju, będą świetnie wyglądały w ogrodzie. Asuka nie znosi się uczyć, najczęściej zachowuje się jak nieznoszny bachor. W gruncie rzeczy ma dobre serduszek, choć nie nauczyła się jeszcze myśleć o konsekwencjach swoich czynów. Znajomość magii i uzji, dziedzictwa królewskiej rodziny Farlene, czyni z niej przeciwnika godnego Magicznych Rycerzy.

Sanyun - Wierny sługa Asuki, jej rówieśnik, brat mleczny. Jest zakochany w księżniczce, ale nie ośmieli się wyznać swoich uczuć ze względu na różnicę klasową. Ćwiczy sztuki walki, dobrze strzela z łuku, jak na swój młody wiek.

Chanan - Członek rządu Farlene. Obecnie pełni też rolę regenta, ponieważ Asuka jest jeszcze zbyt młoda, aby dać sobie radę z rządzeniem krajem. Stara się wychować przyszłą imperatorkę na szlachetną i mądrą władczyńnię, próbując odwozić ją od tych najbardziej zwanowanych kaprysów i nakłaniając do nauki. Z tego powodu wyrobił sobie u swych uczennicy opinię starego nudziarza, który zawsze psuje dobrą zabawę.

kontroluje się maszyny (nazwę to psionika w służbie cybernetyki). W Farlene znaczącą mocą dysponują wyłącznie członkowie rodziny królewskiej. Chizerta jest pod tym względem podobna do typowych krajów fantasy, nie może jednak równać się z Cephira.

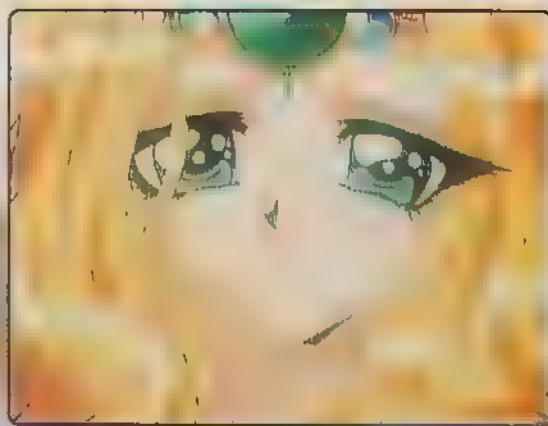
Oczywiście zdobywanie mocy równoległe z doskonaleniem własnego charakteru stanowi dość ciekawą metaforę odnoszącą się do naszego świata. Wszystkie marzenia mogą się spełnić, trzeba tylko być dostatecznie zdeterminowanym i upartym przy ich realizacji mimo licznych przeszkód - mówi Clamp. Banal? Owszem, jedna z tych banalnych, prostych prawd, o których łatwo zapomnieć, przekazana nam przez osoby, które zdołały osiągnąć swój życiowy sukces. Pamiętajcie o niej, kiedy skrytykowanymi przez znajomych lub przynębieni ostatnią nieudaną klasówką będziecie skłonni porzucić pisanie, rysowanie, muzykę itp. Chwilowe niepowodzenia nie mają znaczenia - liczy się tylko wytrwałość w pracy. Możemy naśladować Japończyków w ich kuldze samodyscypliny (choć nie w tak ekstremalnej formie, jaką prezentują "Piłkarze", rzecz jasna...).

"Muszę stwierdzić, że Cephira jest naprawdę dziwnym światem."

FILIP HODOWI

Podsurniowując, Magic Knight Rayearth to świetnie napisana i pięknie narysowana opowieść, która spodoba się większości miłośników fantasy. Należy do gatunku tych lepszych, ale nie jest intelektualnie pusta. Za życia się do shōjo mangi, lecz wyraźnie wybiła się ponad zwykły poziom tych pozycji. Fani grupy Clamp nie będą zawiedzeni. Czytelnicy komiksów "tylko dla dorosłych" swobodnie mogą sobie MKR odpuścić.

Moja recenzja opiera się na francuskim wydaniu mangi, wyjątkowo ładnym i względnie tanim dla polskiego fana (porównując ze zwykłymi ofertami firm wysyłkowych). MKR ma dużo łatwiejsze odcinki niż tak "Ghost in the Shell", więc nawet osoby słabo znające francuski poradzą sobie ze słownikiem w ręku. Amerykanie nie publikują serii w odcinkach na łamach czasopisma Mixx z tego powodu, ośmielię się jednak stwierdzić, że nie.



warto psuć sobie krwi na tę edycję. Odcinki krótkie, papier i przekład marnie, dodatków od autorów brak... Jeśli kiedyś ujrzymy polskie wydanie, mam nadzieję, że będzie ono naśladowało francuskie wzorce!

Animacja MKR jest właściwie nie do zdobycia, chyba, że poszukamy fanclubów (a ich jakość, co wiem z własnych doświadczeń, doprowadza do rozpaczki). Nie należy jednak do pozycji obowiązkowych (w przeciwnieństwie do mangi, którą polecam). Zrealizowano też OAV (trzy odcinki) oraz film pełnometrażowy (złożony z poczętych OAVek) pod tytułem Rayearth. Jest to jednak zupełnie inna, alternatywna historia z udziałem tych samych bohaterów.

Cóż więcej dodać? Z okazji nowego roku szkolnego życzę wam (i sobie) jak najwięcej wydanych po polsku mang i dobrych animacji w naszej telewizji. Oby się spełniło.

Fight Otakng!

Ina, Błękitna Czarodziejka

Przypis autorki: Pisownia imion postaci oraz nazw krajów została zaccerpnięta z wersji francuskiej. Wyjątki: Lufarga, Raccoon, Raahen, Chanan, Ch. francuskie pisownia nie dawała pojęcia o wymowie osobom nie znającym tego języka) oraz Inova, Debonair, Nova i Sierra (nie występują w mandze).



Magic Knight Rayearth 1-6

Scenariusz: Naoko Takeuchi

Rysunki: Clamp

Wersja: francuska

Manga: Mager Collection

Magic Knight Rayearth, seria tv (odcinki 1-10)

Fandominacji część piąta

Polacy z ołówkiem, czyli fanarty

Atime i manga ma w zwyczaj wywierać na swoich odbiorców różnoraki wpływ. Pisałmy już o fanficach, czyli fikcji tworzonej przez maniaków japońskiej kreski w postaci opowiadań i krótkich noweli. Coś w rodzaju „co by było gdyby”. Co się jednak stanie, kiedy taki niesamowity styl jak manga trafi do rąk rysownika? Czy możliwe jest zostanie Polakiem manga-ką? W Polsce nie jest trudno natknąć się na miłośnika mangi, który rysuje duże oczy i długie nogi. Czy można to jednak nazwać mangowym rysowaniem? Wypaczony wzrok i mangowej postaci istnieją na od dziesiąt. Wzrost się na nim tworzyło nieszczęśliwe rzeczy, próbując je potem nazwać mangowym rysunkiem. Może wdrożyć jednak do podstawowego pytania. Czymu Polacy to robią? Czymu wzorują się na japońskich rysownikach? Dlaczego rysują duże oczy, dokładne cienie, dynamikę ruchów, zostawiając w tyle statyczne portrety kape, za? Przez krótki czas, krążąc między rysownikami fanartów, zadawałem im to pytanie. Oto niektórzy odpowiedzi.

Konrad "Konu" Plotrowski (Oława): Jak to, dlaczego? Lubię to i tyle!

Hanna "Daedelle" Jancecka (Wrocław): Oo, lubię. To znaczy (śmieje się), nie wiem jak to inaczej określić. Lubię ten styl i lubię rysować. Tak, jakoś sama z siebie.

Właśnie! Wyraźnie widać, jak mocno przebiega w tym momencie fascynacja tematem. Przejrzały może do bliższego przyjrzenia się problemowi. Weźmy takie go średnio zaawansowanego rysownika fanartów w Polsce. Otwórzmy jego kartę i przeprowadźmy przesłuchanie. Zaczynamy.

KARTA PRZESŁUCHAN

Imię: Adam
Nazwisko: Chodaczek
Pseudonim: Farmer
Wiek: 18 lat
Miejsce zamieszkania: Wrocław

Redakcja: Zaczniemy może od tego samego pytania. Czymu rysujesz fanarty?

Farmer: Dlaczego? Kiedy to było... (zastanawia się) Bo mi się podobała (śmieje się). Nie ma bardziej konkretnego powodu. Przyszło samo. Nikt mnie przecież do tego nie zmuszał (znowu śmiech).

Redakcja: A kiedy tak sobie przyszło? Jak to się zaczęło?

Farmer: Cztery... może pięć lat temu... Dorwałem jakiś rysunek w gazecie (to byłaby Secret Service) i sko-piowałem go dokładnie. Bo do kreszczki. Potem był następny i kolejny. Jak już naśladowałem kilka takich kopii i zacząłem czuć klimat takiego rysowania, przyszedł mi rysować własne dzieła.

Redakcja: I jak? Uważasz się już za manga-kę?

Farmer: (Patrząc nam na złość) Jasne, że nie! Nie zajmuję się tym profesjonalnie. Poza tym daleko mi do jakiegokolwiek PRAWDZIWEGO japońskiego mangaka, nie mówiąc już o moich „dealach”.

Redakcja: Jak zatem oceniasz polski fandom rysowniczy?

Farmer: No cóż (po długim namyśle), jeśli ktoś coś potrafi, to jest zakompleksiony i reszta na przetrzebienie i pokazywanie opowiada o jego cudownych właściwościach. Nie chcę tu kogo obrazić, ale nieszczęśliwie tak jest. Zbyt dużo u nas „Picasso” za mało konstruktywnej krytyki.

Redakcja: I jak się plasujesz między nimi wszystkich?

Farmer: Brak mi obiektywnej opinii, żeby porównywać swoje rysunki

do innych. Poza tym nie porównuję się do polskich rysowników tylko do TYCH NAJWIĘKSZYCH i to do nich dążę.

Redakcja: I jak idzie to „dążenie”?

Farmer: Hmm... może za parę lat dojdę do jakiegoś konkretnego stylu na to, co dobrze, by coś na siebie zapisać. A wypracować własny... jest trudno. Tego nie można kupić. To musi wyjść samo, przyjdzie z czasem. To boli wszystkich rysowników. Nie tylko mangowych. To chyba ta wena, talent w jednym. To o tym pisują poeci (dodaje rozmarzony).

Redakcja: Dobrze. Może za ten wódmę na Ziemie Japońskich technik używasz do rysowania?

Farmer: Nieszczęśliwie ograniczam się tylko do ołówka. Ale myślę, że dobrze już go opanowałem. Szatastę kreskami, a wieloletnie próby doprowadziły do tego, że w wielu momentach mogę wybierać, gdzie technikami szorowania ryskiem. Czasem bawę się jeszcze w obróbkę na komputerze, ale to szczytowa praca.

Redakcja: Przecież to praktycznie tyle samo ruchów, co ołówkiem. Tak samo nużące i wyczerpujące.

Farmer: Niezupenie. Nieszanowanie ołówkiem jest instynktowne. To się czuje. Myślę, że jednak trochę nieporęczne zwierzę. Nieraz ucieka i nie słucha się ręk.

Redakcja: No dobrze. Czy tak rysowanie jest trudniejsze od rysowania konwencjonalnego?

Farmer: O wiele. Rysunek konwencjonalny ma wiele reguł i zasady jest w stanie narysować wszystko przy niewiele talentu, czy bakcyli. Czy jakkolwiek to sobie tam nazwiesz. Rysunek mangowy nie posiada takich zasad, a większość rzeczy wykonuje się instynktownie i z poczuciem własnego smaku. Z nikąd przecież się nazwa manga nie wzięła, prawda? Z jakiegoś powodu nadano jej miano niepojętym obrazom (śmieje się).

Redakcja: Czyli oprócz tego „kreatywności” nie potrzebne rysownikowi już żadne przygotowanie?

Farmer: Oj nie. Ja, na przykład, musiałem się zapoznać z odpowiednią literaturą, którą studiowałem dokładnie, by poznać anatomię człowieka. Mam po prostu na tym punkcie hopla. Poza tym ważna jest wprawa.

Redakcja: Raczaj dużo czasu trzeba spędzić przed ta-

kim jednym rysunkiem, prawda?

Farmer: Oj tak... Trzeba męczyć tak długo, aż będzie efekt. Na tym ten „widz” polega (śmieje się).

Redakcja: Masz jakiś swój ulubiony rysunek?

Farmer: Nie ma takiego. Wszystkie są do kitu.

Redakcja: (nie ukrywając zdziwienia) Jak to? Dlaczego w takim razie w ogóle rysujesz, skoro masz takie fatalistyczne nastawienie?

Farmer: (z jśmiechem) Bo każdy następny jest lepszy od poprzedniego. Może kiedyś jakiś mi się w końcu spodoba.

Redakcja: Rozumiem. Coś w rodzaju konstruktywnej krytyki?

Farmer: Powiedzmy. Raczaj zawsze, jest tak, że zaraz po narysowaniu stwierdzam, że stworzyłem kłacz. Że mam błąd i błędnie.

Ogólnie stwierdzam, iż całość najeżałoby narysować jeszcze raz. Mimo to i tak zawsze zostaje tak jak jest. W końcu póki co rysuję do szuflady.

Redakcja: Mimo to, postępowanie.

Farmer: O, tak... Tępy książek i godzinę przed kartką robią swoje.

Redakcja: Więc kiedy koniec z rysowaniem do szuflady? Masz jakiś konkretny cel?

Farmer: Oczywiście! Muszę narysować komiks. Nie mogę tak dłużej żyć. Narysować i wydać! To jest to!

Redakcja: Więc? Kiedy pierwsze wydanie?

Farmer: Hmm... dopiero wtedy, gdy nauczę się rysować. Najważniejsze to opanować technikę malowania tuszem.

Redakcja: Nie możesz wykonać całosci ołówkiem? Sam twierdzisz, że w nim jesteś najlepszy.

Farmer: Owszem. W Polsce przyjęło się jednak, że komiksy wszelkie w masie są wykonywane tuszem. Małe szansa, by ktokolwiek zainteresował się napaćkanym ołówkiem dziełem... Nawet jeśli faktycznie byłoby to dzieło. Jeśli jednak znajdzie się chętny, żeby poleć to objąć, czy kupić, to jestem za... Nawet szybko, by to poszło.

Redakcja: No to, azda! Scenariusz i do roboty!

Farmer: Scenariusz to też bardzo bolesna sprawa. Musi być oryginalny, żeby nikt się nie przyczepił, żeby wszystkich zadowolili i żeby nie jechał amatorą.

Redakcja: To faktycznie ciężkie wyzwanie przed Tobą. Zyczymy Ci zatem coraz to lepszych rysunków i ry-chłego wydania komiksu.

Farmer: Dziękuję.

Redakcja: Dziękuję za rozmowę. Powodzenia!

Farmer: Ja również. Do zobaczenia!

Jak widać zatem rysowanie fanartów to nie jest prosta sprawa. Wiele ćwiczeń, prób. Potrzebny jest talent i mania, którą wszyscy nazywają (nieścisłonie zresztą) otaku. Tutaj mamy jednak na myśli tych konstruktywnych otaku, którzy potrafią się znaleźć w świecie, żyć nie tylko swoją pasją. Wielu jest takich w Polsce i niejednego rysunki widziałem. Widać, że oprócz pasji mają też chęć się uczyć rysować. Może kiedyś któryś z nich faktycznie stanie w szranki z prawdziwym japońskim mangaką. Może nazwą go polskim manga-ką. Może stanie się sławny. Życzymy tego wszystkim rysującym polskim fanom. Mamy nadzieję, że nam jedynie nadzieja pozostaje. Mijmy nadzieję i za nich, gdyż oni muszą skoncentrować się na ćwiczeniach i szkoleniu, sztuki zwanej fanartem - pasją rysowania mangi.

TXT: Bazyl

NA PLANIE FILMU "AVALON"

czyli Mamoru Oshii w Polsce

część 1

Informacja o pobycie
początku nie mógł uw

ga/anime, postać wro

doniesienia w

w środkach masowego przekazu

me, ale nie było mowy o pomocy. Oczywiście

Kin twórcą było poza wa

pruszyła na plan film

aloni

zawieść się w następnym numerze Kawaii - w bogato okraszonym ilustrowanym

ni (wywiadami) raportie z planu. Oszaleć nałomiasz, że co najsmaczniejsze, czy i

zapytam, co to za film?

Mamoru Oshii: Oj, trudny wybór... (zastanawia się) raczej nie mam ulubionych twórców.

Kawaii: Może oprócz pana Shirow?

Mamoru Oshii: śmieje się) No, może oprócz pana Shirow

Kawaii: Czy ma pan w planach zrobić jeszcze tak przepięknych i nastrojowych filmów jak "Ten-shi no Tamago"?

Mamoru Oshii: Oj tak, chciałbym jeszcze zrobić takie filmy

Kawaii: Jeśli już jesteśmy przy symbolach pana twórczości, mamy jedno pytanie ogólne - Pojawiają się różne interpretacje pana twórczości, różni ludzie interpretują te same sceny w zupełnie inny sposób. Jak jest pana stosunek w takich przypadkach? Czy na przykład nie denerwuje pana to, że ludzie odbierają to tak różnie? Niezgodnie z pana wizją?

Mamoru Oshii: W sumie nie zależy mi na tym, aby interpretowano symboliczne sceny w mojej twórczości w taki sam sposób. Szczerze mówiąc, zbytnio się tym nie przejmuję

Kawaii: Który z pana filmów ceni pan sobie najbardziej? Realizacja którego pana filmu sprawiła panu największą radość, dała największą satysfakcję?

Mamoru Oshii: W takim razie zapytamy o przeobój anime - "Ghost in the Shell". Pan Masamune Shirow, jak wiadomo, pracuje obecnie nad drugą częścią mangi, czy pan również bierze pod uwagę nakręcenie kontynuacji filmu tego światowego przeboju?

Mamoru Oshii: Och, jeśli w ogóle można mówić o takiej ewentualności, to jest to jeszcze bardzo daleka przyszłość

Kawaii: Jakich twórców manga anime ceni pan sobie najbardziej?

Mamoru Oshii: Oczywiście jest to tajemnica

Kawaii: W takim razie zapytamy o przeobój anime - "Ghost in the Shell". Pan Masamune Shirow, jak wiadomo, pracuje obecnie nad drugą częścią mangi, czy pan również bierze pod uwagę nakręcenie kontynuacji filmu tego światowego przeboju?

Mamoru Oshii: Och, jeśli w ogóle można mówić o takiej ewentualności, to jest to jeszcze bardzo daleka przyszłość

Kawaii: Jakich twórców manga anime ceni pan sobie najbardziej?

Mamoru Oshii: Oczywiście jest to tajemnica

Kawaii: W takim razie zapytamy o przeobój anime - "Ghost in the Shell". Pan Masamune Shirow, jak wiadomo, pracuje obecnie nad drugą częścią mangi, czy pan również bierze pod uwagę nakręcenie kontynuacji filmu tego światowego przeboju?

Mamoru Oshii: Och, jeśli w ogóle można mówić o takiej ewentualności, to jest to jeszcze bardzo daleka przyszłość

KRONIKA WYDARZEŃ Z ŻYCIA MAMURU OSHII, LATA 1951-1989

1951

Mamoru Oshii rodzi się 8 sierpnia, w Omori, w tokijskiej dzielnicy Ota, jako najmłodszy z trójki rodzeństwa. Ma brata i siostrę.

95

Na ekrany japońskich kin wchodzi amerykański film fantastyczno-naukowy "Wojna światów", który mocno zapada w pamięć młodego Mamoru.

1958

Kwiecień - Oshii po raz pierwszy idzie do przedszkola Niko-niko.

5-8

Marzec - koniec nauki początkowej w przedszkolu Niko-niko.

1-10

Kwiecień - pierwszy rok nauki w szkole podstawowej.

1-10

Marzec - koniec zajęć w szkole podstawowej.

1-10

Kwiecień - początek zajęć w gimnazjum numer 3 w Omori. Pierwsza treniny judo.

1-10

Pani Oshii (matka Mamoru) otwiera gabinet kosmetyczny "Midori".

1-10

Mamoru zaczyna czytać i kolekcjonować powieści science fiction.

95

Marzec - koniec nauki w gimnazjum.

1-10

Kwiecień - początek zajęć w liceum Koyamada. Mamoru zapisuje się do biblioteki.

1-10

Siedemnastoletni Mamoru uczestniczy w tzw. "wojnie o Haneda",

wraz z grupą uczniów przyłącza się do protestu przeciwko budowie lotniska w pobliżu Tokio. Po przewlekłej chorobie przestaje ćwiczyć judo.

Sierpień - zamknięty niemal w areszcie domowym na przełęcz Dabosatsu, mimo wszystko odwiedza znanego pisarza, Mitsue Aya.

Marzec - koniec zajęć w liceum.

Kwiecień - Mamoru zdaje egzaminy na uniwersytet Tokyo Gakugei. Wstępuje do kółka filmowego, ale po kłótni z kolegami zakłada własny klub, pod nazwą "Stowarzyszenie Badań nad Sztuką Filmową". Na taśmie 8 mm kręci film "o dziewczęcych oczach" (dokładny tytuł nieznan) oraz "Nad dechem" (współpracy z Arakawą). Przy drugim filmie pełni także rolę operatora.

Dostaje kamerę 16 mm i w ciągu roku realizuje około tysiąca krótkich filmów.

Razem z kolegą Kawamura, realizuje film "o studentkach" (dokładny tytuł nieznan).

Do "Stowarzyszenia Badań nad Sztuką Filmową" wstępuje późniejszy reżyser Shushuke Kaneko. Oshii i Kaneko wspólnie realizują kilka filmów pełnometrowych.

Mamoru kręci film dyplomowy na taśmie 16 mm (tytuł nieznan). W tym celu na dachu własnego domu zakłada gołębnik.

Koniec sześciolatkich studiów. Oshii otrzymuje dyplom Tokyo

Gakugei daigaku.

Podjąmuje pracę w studio reklamowym. Duże wrażenie sprawia na nim powtórnie obejrany serial anime "Zatoga G" ("Gatchaman").

Podjąmuje pracę w wytwórni filmów rysunkowych Tatsunoko. Wkrótce pełni funkcję asystenta przy serialu "Baseball sta" ("Ip-patsu Kanis-kun").

Później asystuje przy realizacji serialu "Kagaku Ninja-tai Gatchaman II".

Luty - asystuje przy serialu "Zenda-man".

Przenosi się z Tatsunoko do Studio Pierrot.

Styczeń - asystuje przy serialu "Cudowna podróż" ("Nile-no fushigina tabi").

Marzec - zakończenie emisji "Cudownej podróży". Oshii samodzielnie reżyseruje pełnometrową wersję serialu.

Październik - początek emisji telewizyjnego serialu rysunkowego "Urusei yatsura".

Luty - premiera pełnometrowego filmu rysunkowego "Urusei yatsura: Only You", w reżyserii Mamoru Oshii.

Grudzień - premiera OVA "Daios".

Luty - premiera filmu "Urusei yatsura 2: Beautiful Dreamer" (scenariusz i reżyseria).

Sierpień - w miesięczniku "Animage" ukazuje się pierwszy odcin-



Mamoru Oshii: (znowu się zastanawia, ale już o wiele krócej niż poprzednio po czym zdecydowanie mówi...) "Tenshi no Tamago"

Kawaii: Na planie "Avalonu" pojawił się pies rasy basset (Mamoru Oshii w tym momencie zaczyna się śmiać), co, jak wiadomo, jest jednym z charakterystycznych elementów występujących w pana twórczości. Czy to oznacza, że nadal tak bardzo pan kocha psy?

Mamoru Oshii: Oczywiście! Ta miłość się nigdy nie skończy! (Tutaj pan Mamoru Oshii odsłania koszulkę i pokazuje koszulkę z nadrukiem psa rasy basset! - Trwa "sesja zdjęciowa" z bassetem na koszulce pana Oshii w roli głównej)



W taki oto sposób pan Mamoru Oshii odpowiedział na nasze powyższe pytanie!

Kawaii: Na zakończenie chcielibyśmy wręczyć panu mały prezent - egzemplarze magazynu "Kawaii". Na dowód, że w Polsce również są fanami pana twórczości, którzy bardzo ceną sobie pana pracę i czekają na kolejne pana dzieła. (Tutaj, następuje przekazanie egzemplarzy magazynu "Kawaii")

Mamoru Oshii: Dziękuję bardzo!

Kawaii: Na koniec chcielibyśmy poprosić pana o autograf dla naszych czytelników

Mamoru Oshii: Oczywiście, z przyjemnością

nek mangi "Todo-no taumari" z rysunkami Mamoru.

1985

Grudzień - wideopremiera filmu "Tenshi no tamago" (scenariusz, reżyseria, koncepcja postaci)

1986

Marzec - zakończenie emisji serialu telewizyjnego "Urusei yatsura"

1987

Sierpień - wideopremiera filmu "Tower of God 2: megalutao-je FILE 538" (pomysł, scenariusz, reżyseria)

Premiera filmu fabularnego "Kurena! megane" (scenariusz, reżyseria)

1988

Kwiecień - wideopremiera serialu OVA "Kido-keisatsu Patlabor" (reżyseria)

Oshii publikuje pierwszy tom mangi pt. "Inu-okami densetsu"

1989

Lipiec - premiera kinowej wersji "Kido-keisatsu Patlabor" (reżyseria)

Wideo-premiera serialu "Go-senzo-sama ban-ban-zai!"

1990

Marzec - premierowa sprzedaż gry RPG zatytułowanej "Sansara naga"

Lateń Mamoru Oshii wyjeżdża do Hongkongu i na Tajwan aby tam nakręcić część zdjęć do filmu fabularnego "Kerberos, jigoku-no banken"

1991

Marzec - premiera filmu "Kerberos, jigoku-no banken" (scenariusz, reżyseria)

1992

(Efekt tych zabiegów możecie ujrzeć na następnej stronie)

Z Mamoru Oshii rozmawiał

Paweł "Mr Jedi" Musiałowski

Zdjęcia: Małgorzata "Mangosia" Musiałowska
Tłumaczył Rafał "Kabura" Rzepka



Od prawej: Mamoru Oshii, Rafał Rzepka, Jenko Kurecki (kontakt z prasą), Paweł Musiałowski



Październik - premiera filmu fabularnego "Talking Heads" (scenariusz, reżyseria).

1993

Wiosna - Oshii przysparza kotkę o imieniu Nene.

Sierpień - kinowa premiera filmu "Kido-keisatsu Patlabor 2"

Grudzień - Oshii przeprowadza się z mieszkania z tokijskiej dzielnicy Suginami do znanego kurociu Atami w prefekturze Shizuoka. Zaczyna hodować suczkę rasy basset o imieniu Gabriel

1994

Marzec - wydaje powieść "Tokyo War", w wydawnictwie Fujiken-shoten.

Kwiecień - w miesięczniku "Animage" ukazuje się pierwszy odcinek mangi "Serafim"

Lipiec - premiera gry RPG "Sansara naga 2"

1995

Listopad - premiera pełnometragego filmu rysunkowego "Duch w pancerzu" ("Ghost in the Shell/Kokaku kido-tai")

1996

Mamoru Oshii rozpoczyna przygotowania do nowego dzieła...

1997

...i tworzy męczy.

1998

Zapowiada premierę trzech (!) filmów: "G.R.M." (digital), "Jinro" (live) oraz kolejnej części "Patlabor" (anime).

1999

Mamoru Oshii w Polsce! Trwają zdjęcia do nowego filmu (live - "Avalon") Premiera zapowiadana jest na rok 2000. W planach kolejne anime

tłumaczenie: Agnieszka Piaur

konsultacja filmograficzna: Witold Nowakowski

Wywiad z Małgorzatą Foremniak

Na planie filmu "Avalon"

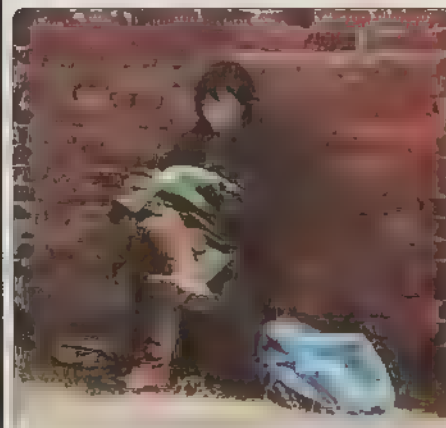
Kawaii: Jak to się w ogóle stało, że pani trafiła na plan tego filmu?

Małgorzata Foremniak: W surnie bardzo prosto poszłam na casting - zostałam wybrana!

Kawaii: Czy zna pani twórczość pana Mamoru Oshii?

Małgorzata Foremniak: Nie. To znaczy, wcześniej nie miałam o tym pojęcia. Nieco więcej dowiedziałam się dopiero na planie, gdy ruszyły prace nad filmem. Wiele się też dowiedziałam od dziennikarzy z gazet komputerowych, którzy powiedzieli mi, że jest to bardzo zdolny japoński reżyser

Kawaii: A czy wie pani, że pan Oshii jest reżyserem, który kręci przede wszystkim filmy animowane?



Małgorzata Foremniak - "Ashi" - główna bohaterka filmu "Avalon" najnowszego dzieła Mamoru Oshii

Małgorzata Foremniak: Tak, teraz już zdaję sobie z tego sprawę

Kawaii: Co pani w ogóle sądzi o tym filmie, bo przecież jest to coś zupełnie nowego w pani karierze?

Małgorzata Foremniak: Hmm, ja tak naprawdę nie wiem, co o tym sądzić. Dlatego, że ja nie mam wyobrażenia o całości. Wszyscy co prawda wiemy, że w tej produkcji będzie dominowała animacja komputerowa, mieliśmy już nawet takie namiastki, okazję zobaczenia przybliżonego efektu końcowego to znaczy dostaliśmy przerobione komputerowo zdjęcia i widzieliśmy mnie, więcej ten świat, który będzie widac w filmie, ale nadal jest to blade pojęcie o całości. Ja uważam, że to będzie bardzo ciekawy film - bardzo plastyczny

Kawaii: w takim razie pozostaje nam czekać, aż to dzieło pokaże się w polskich kinach!

Małgorzata Foremniak: No ja mam nadzieję! (śmieje się) Myślę, że to byłoby bardzo przyjemne doświadczenie. Byłoby fajnie, gdyby polscy widzowie mieli okazję obejrzeć ten film, bo rzeczywiście widzę, że jest to coś zupełnie nowego. pierwszy raz spotykam się z czymś takim. Ja wyuczam, że teraz jest taka moda fabularyzowania filmów animowanych i myślę, że film ten będzie nie mniej interesujący niż animacja

Kawaii: A czy pani interesuje się komputerami?

Małgorzata Foremniak: Nie, nie mam z tym żadnego do czynienia. Dla mnie gry komputerowe to jest zupełna abstrakcja. (śmieje się)

Kawaii: Może dzięki temu wnieście pan coś nowego do tego filmu?

Małgorzata Foremniak: No mam nadzieję! (śmieje się)

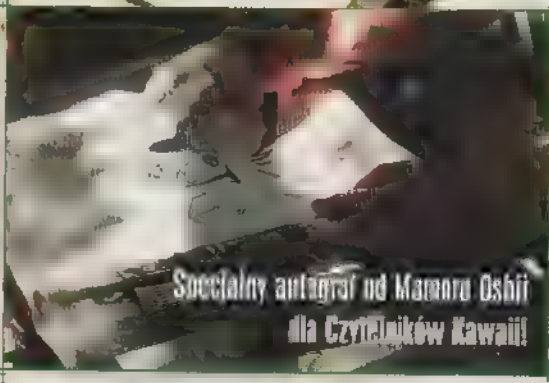
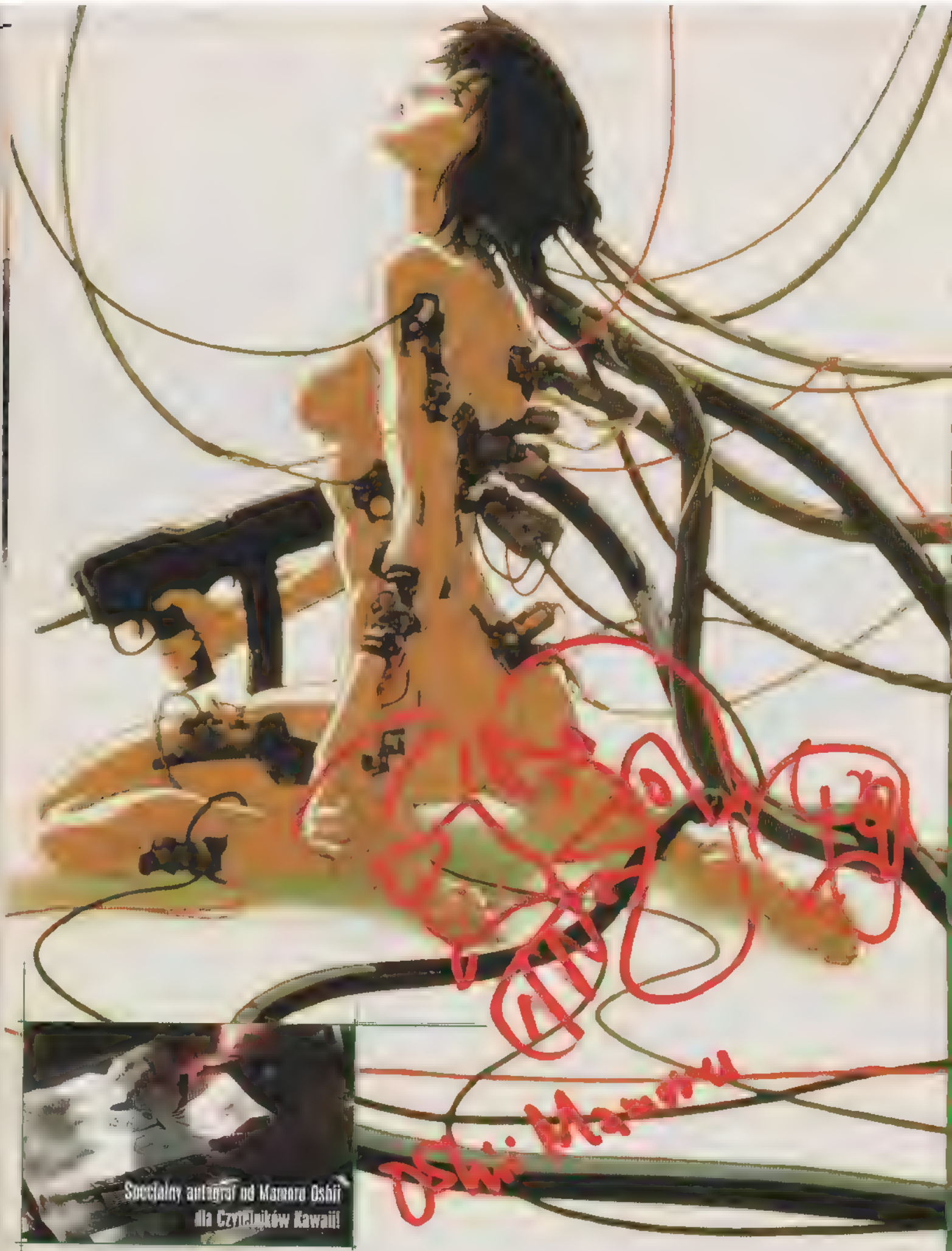
Kawaii: W takim razie życzymy pani powodzenia

Małgorzata Foremniak: Dziękuję!

Z Małgorzatą Foremniak rozmawiał

Paweł "Mr Jedi" Musiałowski

Zdjęcia: Małgorzata "Mangosia" Musiałowska



Specjalny autograf od Mamoru Oshii
dla Czytelników Kawaii!

P przed stu czterdziestu laty Kioto przeżywało burzliwe chwile związane z końcem epoki Edo. Nadchodził okres otwarcia Japonii na świat. Przełomem było przybycie do portów "Czarnych Statków" pod banderą komendanta Perry'ego. Mężczyzna zwany Himurą Battosai żył w Kioto. Człowiek ten, będący jednym z głównych sprawców nastania nowej Ery Meiji, jak również jednym z niesławnych zabójców tamtej epoki, przypadł jednak bez śladu z końcem wojny domowej. Z czasem stał się prawdziwą legendą, a zwano go "Hirokin Battosai". Historia rozpoczyna się w 1878 roku w Tokio.

Tak oto w 1994 roku na łamach tygodnika "Shonen Jump" rozpoczęła się niepozorna, w pierwszych odcinkach można by rzec szampowa, historia pt. "Ruroni Kenshin" której autorem był znany jedynie niewielkiej grupie osób Nobuhiro Watsuki. Nikt nie spodziewał się, że w zasadzie debiutancka seria młodszego rysownika może wywołać takie poruszenie, gdyż pierwotnie scenariusz zakładał (zgodnie z sugestią redaktora prowadzącego) powstanie tylko trzydziestu odcinków. Jednak rezonans, jaki komiks wywołał wśród czytelników mangi, można porównać jedynie z takim hitem ze stajni Shueisha, jak nieśmiertelny już "Dragon Ball". Do sierpnia 1999 roku, czyli z górą po pięciu latach nieustannej obecności, tytułu w magazynie "Shonen Jump" ukazało się dwadzieścia sześć tomów "Ruroni Kenshin", a każdy z nich znajdował się w czołówce najlepiej sprzedających się komiksów w Japonii.

Nobuhiro Watsuki projektując komiks postanowił sięgnąć do sprawdzonych wzorców i wykorzystał temat iulacki nieszczęśliwych dusz, osób szukających odkupienia za własne winy. W rezultacie główny bohater, Kenshin Himura, stanowi japoński odpowiednik byronowskich postaci dramatycznych. Jest człowiekiem, którego nieustannie nawiedzają upiory przeszłości, który nigdy nie zazna spokoju.

WITANY W ERZE MEIJI

U schyłku XIX wieku w Japonii zaszły rewolucyjne zmiany. W 1868, w wyniku działań reformatorów dążących do upadku władzy szogunów, następuje koniec Bakufu i restauracja Meiji. Trwająca z górą dziesięć lat wojna domowa (Sei Nen Sen So) po cichą gnęła za sobą masę ofiar. Szogunowie z rodu Tokugawa oddali władzę, a sama Japonia została zmuszona do otwarcia się na Zachód. W tym okresie nastąpił też początek indu-

stralizacji Kraju Kwitnącej Wsi. Samuraj, symbol tego kraju, stracił niemal wszystkie przywileje, przynależne mu za czasów Tokugawów.

Akcja "Ruroni Kenshin" rozpoczyna się w następnym roku Meiji, kiedy do Tokio przybywa ronin (wojownik bez pana). Jest nim dwudziesto-dziewięcioletni Kenshin Himura, z wyglądu przypominający raczej zniecierpliwionego nastolatka. O jego przeszłości mogą tylko świadczyć dwie głębokie blizny w kształcie krzyża na lewym policzku. Raczej trudno uwierzyć, że to właśnie on dziesięć lat wcześniej był bezwzględny mordercą, którego pseudonim - Hirokin Battosai (co można przetłumaczyć jako "Battosai Siepacz") - wywoływał przerażenie we

RURONI KENSHIN

wszystkich zakątkach kraju. Szukając odkupienia włożył się po całej Japonii z odwróconym ostrzem swego katany w pochwie. W ten sposób chce okazać, że nie zamierza już więcej zabijać.

KENSHIN HIMURA

ILE PRAWDY W FINEJI?

Autor komiksu, Nobuhiro Watsuki, projektując postać Kenshina Himury częściowo oparł się na

brano go za kobietę. Jednak jego ogólna postawa w konfrontacji z przeciwnikiem, zimna krew i wyrachowanie powodowały, że przylegała do niego opinia najgorszego siepacza tamtego okresu. Do historii przeszła jego mordercza technika walki zwana Shiranui. Szczególny rozgłos przyniósł mu mord na Schozanie Sakumie, wielkim myślicielu i filozofie. Razem z grupą podobnych mu osób pomógł obać rząd szogunów z rodu Tokugawa, jednak szybko nastąpiło jego rozczarowanie nowym reżimem politycznym. Zaczął występować przeciw wszelkim reformom, a jego wysiłki dążyły szczególnie do pomszczenia śmierci przyjaciół, którzy zginęli dla chwały nowego rządu - rządu, który ich oszukał. Kilka lat później Kawakami został oskarżony o morderstwo, którego w rzeczywistości nie popełnił, a jego egzekucja miała miejsce w czwartym roku ery Meiji (w 1871 roku wg kalendarza gregoriańskiego).

Oczywiście Kenshin Himura nie jest wiernym odbiciem Kawakami. Główny bohater komiksu jest w gruncie rzeczy otwarty i pozytywnie nastawiony do otaczającego go świata. Celem autora nie było przecież dokładne odwzorowanie historycznych faktów, co wcale nie oznacza, że ich tam nie ma. "Ruroni Kenshin" z założenia miał być komiksem przygodowym rozgrywającym się na tle burzliwego okresu restauracji Meiji.

Oto co powiedział sam Watsuki na temat Kenshina: "Bohater przeze mnie stworzony, przyszedł się bez bicia, nie jest modelem z estetyczno-graficznego punktu widzenia. Tak jak moi poprzedni bohaterowie był przystojnym brunetem wyposażonym w imponujące uzbrojenie, tak ten wydaje się być ich zupełnym przeciwieństwem. W rezultacie dało to następujący efekt: bohater delikatny wręcz bezsilny, kobiecy i nierzadko beznadziejny. Widząc co się kroi i że wyszła mi postać zbyt kontrastowa, dorysowałem mu krzyż na lewym policzku. I właśnie ten krzyż stał się symbolem Himury Battosai."

MORDERCZE WIDOKI (part II)

Podczas swojej wędrówki Kenshin zaprzyjaźnił się z KAORU KAMIYA, opiekunką dojo kendo, którą odziedziczyła po swoim ojcu dziesięć lat wcześniej. Tu też pozna SANOSUKE, wcześniej swego zagorzałego wroga, który pała nienawiścią do burokratów w nowym rządzie. Oczywiście, jak to w mangach z "Shonen Jumpa" bywa, nie zabraknie również młodego bohatera - będzie nim YAHIKO. Pragnieniem chłopca jest stać się rów-



postaci autentycznej, Genzai Kawakami. Był on jednym z czterech największych morderców końca epoki Edo. Był mały, szczupły i do tego stopnia sprawiał wrażenie słabego, że przeważnie

和猫 WANEKO Drapieżny kocurek, esienną porą

Pojawili się nagle i zaczęli dość niespodziewanie plany nowopowstałego wydawnictwa "Waneko", które przebiegałoby przez polski rynek komiksów, zapewne uciechę wszystkich miłośników mangi. Specjalnie dla Was przeprowadziliśmy eksperymentalny wywiad z zainspirowaną zespołem "Waneko".

Aleksandra Watanuki: Jest prezesem spółki. Do jej obowiązków należy wytypowanie komikarów oraz przeformułowanie ich na język polski.

Wiceprezesem jest Mariyna Taniguchi, która odpowiada za techniczną stronę wydawanych mang. Specjalizuje się w dziedzinie komputerowego łamania tekstów i grafik.

Kawaii: Wydawnictwo "Waneko" zaistniało jak dotąd na plakatach reklamowych w tramwajach i w Internecie. Może wypożyczymy rapla tajemniczy. Od kiedy istnieje firma?

Aleksandra Watanuki: Firma jest bardzo młoda. Powstała oficjalnie w czerwcu, jednak już od lipca reklamujemy się w tramwajach, a we wrześniu zamierzamy wydać pierwszy komiks. Naszym celem jest przedstawienie polskiemu czytelnikowi, jak różnorodny, ciekawy i przyjemny może być komiks oraz przekonanie dorosłych Polaków do tej niedocenianej u nas formy literatury.

Kawaii: Czy "Waneko" to firma, w stu procentach polska, czy sugeruje nazwiska pracowników?

A.W.: Wręcz przeciwnie, firma jest w stu procentach polska, mimo iż wszyscy mamy japońskie nazwiska. Jednym z właścicieli jest Japończyk, natomiast japońska nazwiska i japoński "część" wydawnictwa świadczą o tym, jak głęboko zasiedli naszym wykładu porozumienie polsko-japońskie!

Kawaii: Czy zainteresowanie komiksem u "Zemskiej części" wydawnictwa "Waneko" wynika z obowiązków zawodowych, czy też wypływa z rzeczywistej pasji do tego medium?

A.W.: Początkowo mój pogląd na komiksy nie różnił się od przeciętnej opinii na ten temat w naszym kraju. Uważałam, że jest to twórczość gorszego gatunku niż co czytają niegrzeczni dorośli i niegrzeczni panowie. Jednak mieszkając w Japonii zaobserwowałam, że bardzo wielu dorosłych Japończyków zupełnie obawia się z dużym zainteresowaniem je czytać. Ja sama sięgnęłam po mangę głównie dlatego, że na początku młodości było czytać normalne książki po japońsku, jednak już wkrótce to zażalenie zauważyłam, że komiksy bardzo mnie wciągają, i że jest to coś więcej niż wysłania. Kiedy więc mój mąż zaproponował, aby zacząć rozpowszechniać je w Polsce przyjeżdżam ten pomysł z entuzjazmem. Przekopuję się wraz z mężem przez ogromne bogactwo japońskich komiksów, oraz bardziej mam ochotę pokazać choć część z tego skarbu rodakom.

Mariyna Taniguchi: Moje zainteresowanie mangą pojawiło się niejako przy okazji uczestnictwa w projekcie. Najpierw przyjechałam na siebie obowiązki związane z stroną techniczną, a w miarę, jak posuwałam się prace nad komiksem, zauważyłam, że jest on za ciekawy i ciekawy i z czasem tego zainteresowania między innymi mangi będzie ci miło przybywać.

Kawaii: Rynek polski nie skrzy wydawcom komiksów.



kład więc plany publikacji komiksów japońskich, nie podając ukierunkowanych na starszego czytelnika tendencji. What's Michael - "Cześć Michael"?

A.W.: Zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i na zachodzie Europy, obserwuje się ostatnio rosnące zainteresowanie niezwykle różnorodnym i dynamicznym rozwijającym się japońskim komiksem anime. To zainteresowanie zaczyna się budzić i w Polsce, choć większość społeczeństwa nie jest jeszcze przekonana do komiksu jako literatury dla dorosłych. Jest chodzi o Michaela, to mamy z nim takie problemy, że czytelnicy walczą o rękę młodego koka od razu myślała, że chodzi o bajkę dla dzieci. Wymyślam "Cześć Michael" jest seria opowiadań humorystycznych nastawionych raczej na poczucie humoru dorosłej osoby. Jednak i w Polsce

rośnie grupa czytelników, którzy świadczą o sobie, poczytawszy choć Waszego pisma. Niebawem możemy liczyć na dobrych stron o mangie i aktywnych klubów w Internecie. Tymczasem jednak rynek komiksowy jest jeszcze bardzo ubogi. Czytelnik często zmuszony jest sprowadzać angielskie wersje z zagranicy. Uważamy więc, że nasza inicjatywa zostanie przychylnie przyjęta, a nasze komiksy się spodobają.

Kawaii: Jaki są plany wydawnicze "Waneko"? Od kiedy polscy czytelnicy mogą się spodziewać pierwszych komiksów w księgarniach?

A.W.: Pierwszy tom komiksu "Cześć Michael" ma ukazać się już we wrześniu. Na październik, albo listopad planujemy wydanie pierwszego tomu "Look Super Hero". To deklaryacja, którą chcemy ukończyć przed końcem roku. Pragnielibyśmy jak najszybciej dostarczyć czytelnikowi do ręki nasze książki, a jednak... niestety nie jest to takie łatwe! W Polsce panuje jeszcze taka biurokracja, że nasza ekipa zamiast pracować nad książkami, lata całymi dniami po biurach wypełnia papiernia i walczy z urzędnikami! No, ale tego można się było spodziewać.



Kawaii: Czy komiksy będą się ukazywać w formie oryginalnej (japoński układ stron, czarno-biały druk), czy też zostaną lekko zmodyfikowane pod kątem przyzwyczajonego do koloru polskiego czytelnika komiksów?

A.W.: Jak wiadomo, w Japonii książki (wszystkie, nie tylko komiksy) czyta się od prawej strony do lewej, czyli jakby to u nas określono: "od końca". Jednak oczywiście przy tłumaczeniu japońskiej literatury na język europejski stosuje się układ stron, do którego czytelnik jest przyzwyczajony, czyli od lewej strony do prawej. Przy tłumaczeniu komiksów rozbiło oczywiście wiele problemów technicznych, ale nie zamierzamy od tego uciekać. Jeżeli w przyszłości układ japoński spodobają się polskiemu czytelnikowi, możemy pomyśleć nad formą oryginalną, ale na razie nie widzimy takiej potrzeby. Natomiast jeżeli chodzi o czarno-biały druk, osobście uważam, że jest to urok japońskiego komiksu, który zbliża ten gatunek do literatury. Mam nadzieję, że polski czytelnik ten urok odkryje.

M.T.: Niestety, jeśli chodzi o planowane przez nas komiksy, to z konieczności musimy się ograniczyć do tego, co oferuje nam wydawnictwo japońskie (a więc w przeważającej części do materiałów czarno-białych). O ile tylko kolorowy materiał do naszych komiksów będzie dostępny w Japonii, nie omieszkamy go zaopiekować naszym czytelnikom. Oczywiście, że kolor jest tym, co bez wątpienia przyciąga czytelnika, mamy jednak nadzieję, że czytając wybrane przez nas komiksy będziecie się uśmiechać przede wszystkim ze względu na ich zawartość. Wierzymy, że będziecie je czytać z przyjemnością. A jeśli mówimy o kolorach, to zarówno czerni, jak i białej też potrafią być piękne! Opowiedzcie o wszystkim, co pytaicie fotografów.

Kawaii: Dziękujemy za rozmowę i czekamy z niecierpliwością na pierwszy tom z przygodami kota Michaela.

Tom S. Gawronski (Mr.Gato)

DRAGON BALL



MOŻE TYM RAZEM SIĘ UDA?

Piotki mają to do siebie, że rozchodzą się niezwykle szybko, sięgając spustoszenie wśród podatnych na sugestie umysłów. Jedną z tego typu informacji jest fakt, że jedna ze stacji (nie... nie ta od Polowego Dysko) szykuje się do emisji jednej z najsłynniejszych japońskich serii "Dragon Ball". Ponieważ już raz fanie anime otrzymali na swoje głowy kubeł zimnej wody, kiedy to wstrzymano "Dragon Balla" mającego zastąpić "Czarodziejkę z Księżyca", więc i tym razem radzę zachować spokój. Mało to mamy stresów? Jednakże, aby uprzedzić nadchodzące wydarzenia, postanowiliśmy przybliżyć Wam podstawowe zagadnienia z serii, aby ułatwić poruszanie się w gąszczu "Smoczych kul".

Na początku był komiks "Dragon Ball", do którego pomysł, scenariusz i oprawę graficzną wniósł niezwykle popularny w Japonii, Akira Toriyama. W 1984 roku pierwszy odcinek mangi ukazał się w magazynie "Shonen Jump" i z miejsca zyskał sobie miano kultowego statusu wśród czytelników Toriyama udoskonalił i rozwinął pewne wątki ze swojej wcześniejszej serii "Dr. Slump", ponownie postawił na obecny tam typ humoru (przez złośliwych nazywany "humorem kiblowym", ub dół katnie, "koszarowym") i z odcinka na odcinek powiększał i tak już bogatą gałęź postaci o kolejne osobistości. Z odcinka na odcinek

łagodził też (moim zdaniem - niestety) dowcip, a seria ze zwanianej komedijki w stylu "Dr. Slumpa" zaczęła awansować do poważnej, sagi. Son Goku spółka zaczęła dorastać wraz ze swoimi czytelnikami. W sumie dało to zdumiewający efekt, a że przy okazji "Dragon Ball" nie zezarł własnego ogona, to już inne atanie. Tytuł ten stał się okrętem flagowym dla "Shonen Jumpa" który dzięki temu podniósł swój nakład do ponad 6,5 miliona egzemplarzy tygodniowo (!!!). Jak wielką podporą był dla wydawnictwa, okazało się po zakończeniu serii. Takiego regresu "Shonen Jump" nie przeżywał od wielu lat.

Wiadomo, że przy tak ogromnym sukcesie "Dragon Ball" zainteresowała się telewizja, producenci gier wideo i wytwórcy gdańców. Pierwszy odcinek animowanej adaptacji serii zawiązał na małe ekrany 26 lutego 1986 roku, a ostatni, wraz z serią "Dragon Ball GT", zszedł w 1997 roku - po jedenastu latach emisji!

O CO NIEGA?

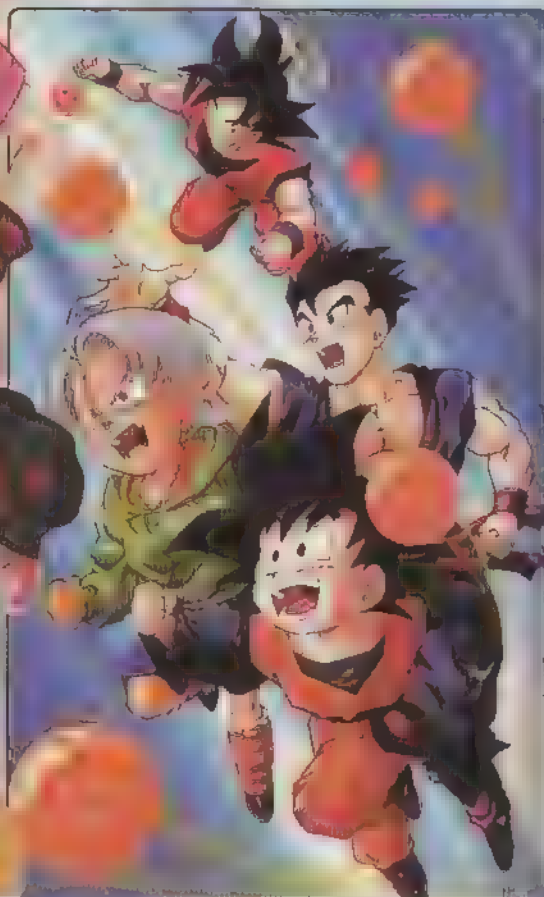
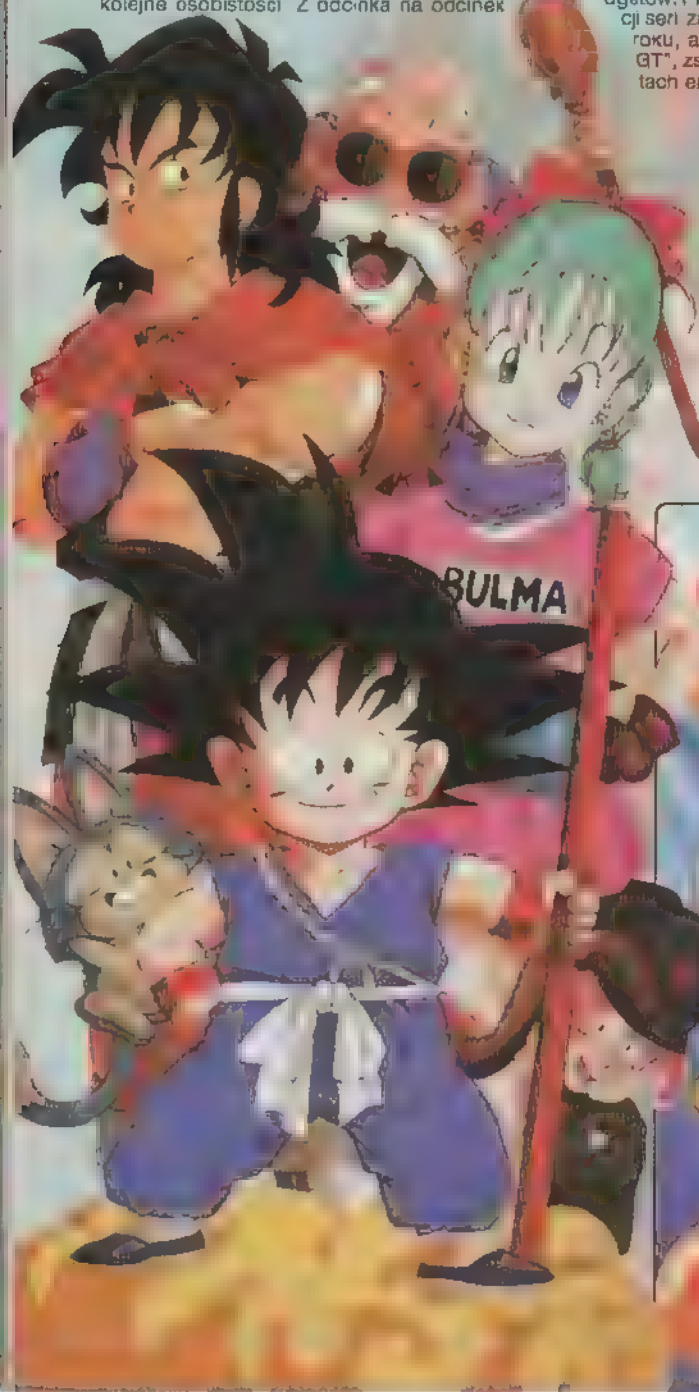
Fabula "Dragon Balla" opiera się bardzo luźno na chińskiej legendzie o Małpim Królu, w zasadzie nie mając prawie nic wspólnego z pierwowzorem (o którym mogliście przeczytać w dwudziestym numerze "Kawaii"). Manga koncentruje się na przygodach Son Goku, który jest hybrydą człowieka i małpy. Za mieszkuje on w małej chacie za siedmioma górami i za siedmioma morzami (jak to w bajkach bywa). Pewnego dnia zostaje od-

naleziony przez Bulmę, nastolatkę, która postanowiła spędzić wakacje na poszukiwaniu siedmiu tajemniczych Smoczych Kul (każda z nich charakteryzowała się inną ilością gwiazdek). Sęk w tym, że posiadaczem jednej z nich był naiwny i dzwiczny Son Goku, który dał się jej wciągnąć w wielką podróż. Na sagę "Dragon Ball" składają się głównie niesamowite przygody mające na celu odnalezienie kul oraz turnieje sztuk walki (ciągnące się nierzadko przez dwa pełne tomy mangi!).

Pierwsza przygoda z kulami skończyła się dosyć szybko - niemal zamknęła wszystkie rozpoczęte wątki. Już na pierwszy rzut oka widoczna jest zasadnicza różnica pomiędzy pierwszymi dwoma tomami mangi a pozostałymi. Dziurę tę zafatali realizatorzy serii telewizyjnej, od samego początku wprowadzając wyraziste czarne charaktery, których zadaniem było spajanie poszczególnych oderwanych wątków. Okroili jednak animowanego "Dragon Ball" o niemal wszystkie dowcipy z podtekstem erotycznym. No cóż... telewizja rządzi się swoimi prawami, a sukces komercyjny jest najważniejszy. Mimo wszystko kontrowersyjnych dowcipów pozostała cała tona, więc podejrzewam, że ewentualna polska emisja "Dragon Balla" może okazać się prawdziwą pożywką dla zgłodniałych atrakcyjnego tematu dziennikarzy z piśm brukowych. Oczami wyobraźni już widzę tę nagonkę... Ale my się nie damy, prawda?

PODSUMUJMY WIĘC

Na całość komiksowej serii "Dragon Ball" składają się czterdzieści dwa tomy mangi. Dotąd wszystko jest czytelne, prawda? Na małe ekrany została też zaadaptowana podstawowa seria animowanych odcinków pod tytułem "Dragon Ball", której emisja kończy się po 153 odcinkach i trzech filmach kinowych. Kolejna, nazywana dla odmiany "Dragon Ball Z", to już prawdziwa potęga. 291 epizodów, trzynastu filmów kinowych i dwa "specjale". Seria "Dragon Ball GT (Grand Tour)" zamyka swoje podwoje po 61 odcinkach i jednym specjalu. Sporo zamieszania wprowadzają, jak zawsze kolejne iteracje w tytule animacji, czego nie ma w



DRAGON BALL INFO



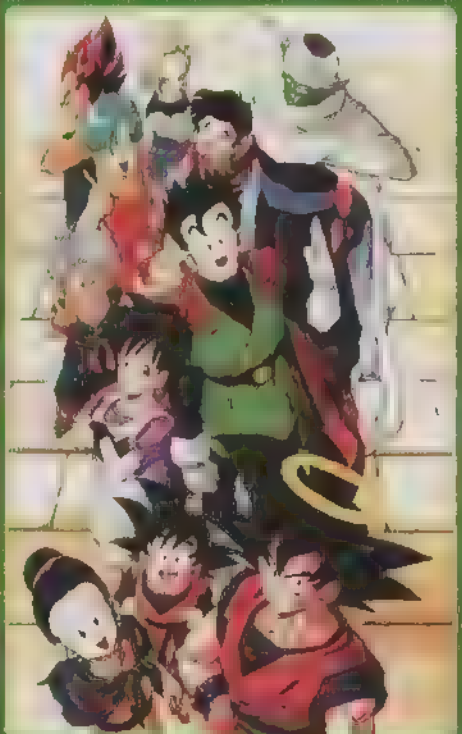
mandze. Po prostu kiedy zakończyła się pierwsza seria, realizatorzy ze studia Toei Animation postanowili ponownie sięgnąć po temat Smoczycy Kuli. Dla prostego rozróżnienia dodali jednak literkę "Z", ot co. Czasami jednak można natknąć się na mangi z literkami w tytule, jednak nie są to oryginalne historie, lecz kompilacje z filmów i odcinków specjalnych - kadry z filmu ułożone w narracyjny komiks. Po prostu anime komiks.

MIŁOŚĆ FANÓW NIE ROZWIŁE

W zasadzie to nie Akira Toriyama, lecz fani podtrzymywali przy życiu serię. Kiedy rozeszły się pogłoski, że autor zakończy przygody bohaterów po dwudziestym ósmym tomie i domknął się z Freezerem, natychmiast japońscy fanatycy zasypali wydawnictwo głosami protestu. Chcąc nie chcąc (ciężko być niewolnikiem własnego sukcesu), Toriyama dorysował kolejnych czternaście tomów i... "Dragon Ball" zakończył się naprawdę. Jak sam wspomina, nigdy nie planował aż tak długiej serii, a sam sukces był dla niego totalnym zaskoczeniem (co właśnie widać po strukturze fabularnej pierwszych dwóch tomów mangi). Zaczął od komedii opartej wyłącznie na gagach, a skończył na olbrzymiej sardze. Tak! swoisty "Dragon Ball Next Generation"

"Dragon Ball" to wręcz modelowy przykład połączenia klasycznej opowieści przygodowej ze sztukami walki, gdzie bohaterowie powoli zaczynają się uczyć współpracować w zespole, podnoszą swoje umiejętności i starają się być coraz lepszymi. Wszystko według obowiązującej w magazynach młodzieżowych recepty. Kiedy zapytano w ankiecie czytelników "Shonen Jumpa", co najbardziej cenią w swoim życiu, większość odpowiedziała: yūjo (przyjaźń), doryoku (wysiłek) i shōri (zwytystwo) "Dragon Ball" po prostu tak! jest.

TRICKY



Wywiad z Yoshiko, Mako i Ureshi, przeprowadzony 14.08.1998 w Wrocławu na "First Impakcie"

Kawaii: Od czego zaczęła się Wasza fascynacja mangą i anime?

Yoshiko: Gdy byłam małą oglądałam "Złotą G"...

Kawaii: O rany - nasi!

Yoshiko: ...ale taka prawdziwa fascynacja zaczęła się dokładnie 4 stycznia 1990 roku, gdy obejrzałyśmy film "Rzeka świętików". To nie było żadne anime, tylko normalny japoński film fabularny. I od tego właśnie się zaczęło.

Kawai: Co za dokładność! Obejrzałyście ten film wszystkie trzy?

Yoshiko: Dwie! Ja i moja siostra Ewa (śmiej).

Kawaii: Czy w Waszym repertuarze koncertowym znajdują się utwory tylko z "Sailor Moon" i tylko z anime?

Yoshiko i Mako: Pracujemy w tej chwili nad repertuarem zupełnie nie związanym z anime, a.e. rzeczyscie, głównie koncentrujemy się na piosenkach z anime. Są to utwory z "Sailor Moon", zabraliśmy się także za "Vision of Escaflowne", "Neon Genesis Evangelion", "Fushigi Yugi", "Record of Lodoss War", "Macross" i tak po kolei, staramy się rozwijać nasz repertuar.

Kawaii: Czy macie jakieś wykształcenie muzyczne?

Yoshiko: Ja jestem po średniej szkole muzycznej - jestem dyplomowaną nauczycielką śpiewu! (śmiej)

Mako: Mnie Yoshiko uczy od zawsze!

Ureshi: A mnie od niedawna!

Kawai: A zatem śpiewaniem fascynujecie się również od dłuższego czasu?

Yoshiko i Mako: Oj tak - w naszej rodzinie to już tak z pokolenia na pokolenie. Mama śpiewa, tata gra, babcia śpiewała, dziadek grał - to z obu stron rodziny!

Kawaii: Co Was najbardziej fascynuje w mandze?

Yoshiko: Wszystki! Przeniesienie ludzkich problemów na postacie z komiksu, te postacie są dzięki temu takie normalne!

Kawaii: Gdzie i kiedy miał miejsce wasz debiut jako wykonawczyń piosenek z anime?

Yoshiko i Mako: 19 września 1998 roku! Pierwszy Dzień z Sailor Moon! Wtedy wystąpiłyśmy po raz pierwszy.

Kawaii: Wtedy wykonałyście utwory wyłącznie z Sailor Moon?

Yoshiko i Mako: Tak.

Kawaii: Ile dotąd razy występałyście na koncertach?

Yoshiko i Mako: Hmm... (trwa wyciszanie). Dzisiaj z Sailor Moon, Cosmic Manga, Dzień z Sailor Moon 2, Cosmic Manga 2 i teraz na First Impakcie szykuje się nasz piąty koncert.

Kawaii: Czy występujecie tylko na koncertach, czy też śpiewacie na przykład również znajomym?

Yoshiko i Mako: A tak! Bardzo często!

Kawai: Są to koncerty dla fanów, czy też w ten sposób nawracacie nieorientowanych w temacie?

Yoshiko i Mako: Również nawracamy! Udało nam się "nawrócić" kilka osób. Przeważnie wygląda to tak, że przychodzi nas znajomi i proszą: "zaśpiewajcie, zaśpiewajcie!" - wtedy chętnie śpiewamy! Często się też zdarza, że namawia nas do tego rodzina - no zaśpiewajcie, bo to tak fajnie brzmi w języku japońskim - no to wtedy też śpiewamy. I w końcu dochodzi do tego, że wszyscy znają słowa piosenek i łącznie z naszą mamą śpiewają razem z nami!

Kawai: Wykonywanie jakich utworów, z jakiego anime, sprawilo Wam największą radość?

Yoshiko i Mako: "Record of Lodoss War" a poza tym, ale to już tak dla siebie - "Ghost in the Shell".
Kawai: Poważnie? I próbowacie "ten chór" nasładować? Czy wykonywałyście już utwory z "Ghost in the Shell" publicznie?

Yoshiko i Mako: Publicznie jeszcze nie, raczej w małym gronie, bardziej dla siebie. Gdy opracujemy aranżację, to na pewno na jakimś najbliższym koncercie, wykonamy to publicznie po raz pierwszy.

Kawaii: Czy Wasz zespół ma już nazwę?

Yoshiko: Właśnie teraz chcemy ogłosić konkurs

na naszą nazwę i ta osoba, która wygra, zaśpiewa z nami jakąś piosenkę.

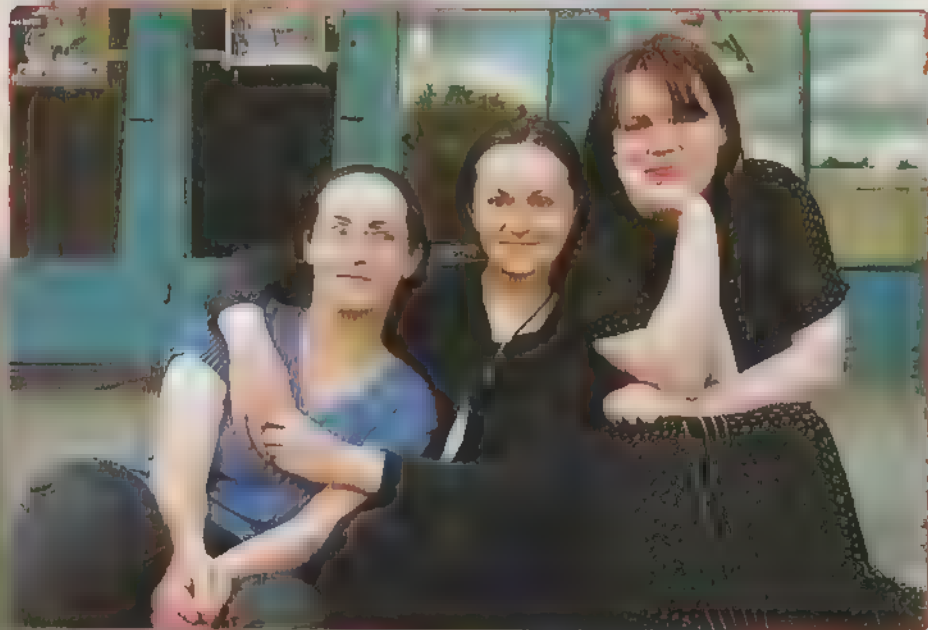
Kawai: A więc jeszcze dzisiaj dowiemy się, jak się nazywacie?

Yoshiko i Mako: Tak! Co prawda nasi koledzy proponowali nazwę "Henta Women" (śmiej) tę nazwę przynajmniej zapamiętałyśmy (śmiej). Wcześniej, gdy byłyśmy jeszcze dwie, ktoś zaproponował nazwę "Three Lights", potem dotarła Ula, że od dwóch konwentów śpiewa z nami. (Nieśteży podczas koncertu nazwa zespołu nie została wybrana, a zatem macie jeszcze szansę drodzy Czytelnicy! - dop. Jedi)

No dobra, ale kto tak naprawdę rzucił pomysł, żeby zorganizować koncert piosenek z anime?

Yoshiko i Mako: Mama! To było przed pierwszym Dniem z Sailor Moon, gdy nasza mama zadzwoniła do organizatorów, aby dowiedzieć się, gdzie może nabyć bilety. Gdy już się dowiedziała, nagie zapytała: czy moje córki mogą wystąpić na koncercie? Po drugiej stronie zapadła cisza i po chwili odezwał się głos: tak, oczywiście! A co córki mają w programie? mamusia szybko wyreczyła i okazało się, że umówiono nas na nasz pierwszy koncert. Przez całe wakacje chodziliśmy z sercem na ramieniu i duszą w gardle (śmiej), zaśpiewałyśmy! Okazało się, że poszło bardzo Trzynastcie minut! - ty e dokładnie trwał nasz występ! Tę chwilę czasu nam przydzielił.

Kawai: Z tego co pamiętam, to jeden utwór zaśpiewałyście wtedy, w języku po jakim?



Sklep zespołu: od prawej, Yoshiko - Kasia Gronowska, Mako - Ewa Gronowska, Ureshi - Jazula Jach.

Yoshiko: Tak to było "Eien no Melody", a e po tem analizowałyśmy japoński tekst i teraz wykonujemy go już w oryginale.

Jak to w ogóle przyjęła publiczność? No bo przecież to był mały sklep, piosenka z Sailor Moon, po prostu!

Yoshiko i Mako: Gdy na Dniu z Sailor Moon zaproponowałyśmy zaśpiewanie polskiej wersji, były małe sprzeciw, ale gdy wspomnieliśmy, że to już koniec - schodzimy ze sceny, to nastąpiła szybka zmiana zdania (śmiej). I nie spodziewałyśmy się, że piosenka tak zostanie przyjęta tak miło.

Czyli mamy rozumieć, że jesteście na tyle zachwycone reakcją publiczności, że zamierzacie kontynuować karierę?

Yoshiko, Mako i Ureshi: TAAAK!!! (śmiej)

Kawai: A pomyślałyście na przykład o nagraniu płyty?

Yoshiko: Tak! Jest już nawet przygotowane studio, musimy tylko zebrać materiał. Będzie to płyta nie tylko "sai orkowa", a e drugą nagramy tylko z utworami z "Sailor Moon" i wysłamy ją pani Naoko Takeuchi. Niech pan Naoko wie, że w Polsce również są dziewczyny śpiewające po japońsku piosenki z serialu Sailor Moon. Te płyty jednak nie pojawiają się w sklepach, one będą tylko dla przyjaciół. No chyba, że potraktujemy to jako fanzin i udostępniemy fanom na koncertach. Chciałybyśmy, aby usłyszała to większa ilość osób.

Kawai: Wasze ulubione anime?

Yoshiko: Oczywiście wiadomo, że wszystkie wykonywałyśmy się na "Sailor Moon", ale oprócz tego "Record of Lodoss War", którego uwielbiam - za filozofię, świat, postaci, no i "Ghost in the Shell" (westchnienie).

Mako: "Fushigi Yugi", "Record of Lodoss War", "Ghost in the Shell", "Vision of Escaflowne".

Ureshi: "Vision of Escaflowne", "Neon Genesis Evangelion", "Ghost in the Shell".

Yoshiko: Aha No - od niedawna "Neon Genesis Evangelion" wszyscy mnie do tego anime namawiali i zmuszali, a ja tego nie lubię. W końcu jednak przemożam się i pojechałam do Uli, Ula włączyła, objawienie! O śnienie! Super!

Kawai: Nie chcę Was "martwić", ale tak jest z większością anime, to taki "nolić bez końca".

Yoshiko, Mako i Ureshi: I bardzo dobrze! Nie jesteśmy same! (śmiej)

Kawaii: Wasi ulubieni wykonawcy/wykonawczynie?

Yoshiko: Ja mam wielki sentyment do Magumi Ogaty, bardzo lubię brzmienie jej głosu. Usiłuję go poćwiczyć, ale mi się nie udaje (śmiej). Może kiedyś...

Mako: Chika Sakamoto, która jest między innymi seiyuu Yateny i Nuriko z Fushigi Yugi.

Ureshi: Ja jeszcze nie mam nikogo takiego, ale cały czas szukam.

Kawaii: A polscy wykonawcy?

Yoshiko: Beata Koźdrak.

Mako: Ja bym się musiała bardzo zastanowić, na razie słucham wszystkiego.

Ureshi: A ja mogę powiedzieć tylko tyle, że na pewno nie Edyta Górniak (zbiorowy śmiej).

Kawai: Co na zakończenie chciałybyście powiedzieć naszym czytelnikom?

Yoshiko, Mako i Ureshi: Niech manga i anime będą z Wami!!! (śmiej)

I tym przestaniem kończymy nasz wywiad. Dziękujemy Wam bardzo.

Yoshiko, Mako i Ureshi: Dziękujemy!

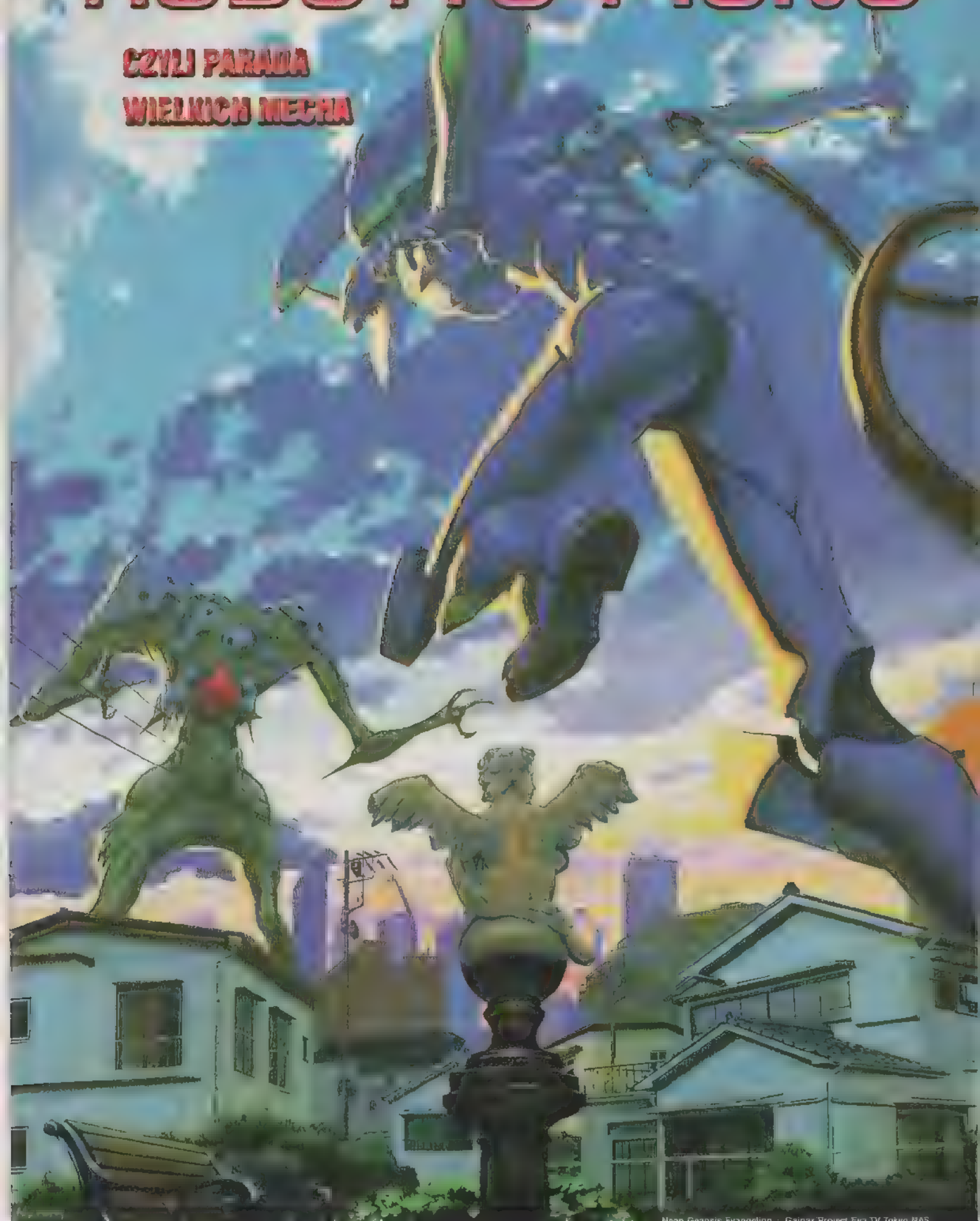
Z Yoshiko, Mako i Ureshi rozmawiał

Mr Jedi.

ROBOTTO-MONO

CZYLI PARADA

WIELKICH MECHA



Jak Japonia długa szeroka. Kraj Kwitnącej Wiśni większości z nas kojarzy się najczęściej, z samurajami, czarodziejami z równie magicznymi długopisami i kanciasnymi robotami, o wielkość dziesięciopiętrowego bloku mieszkalnego. Ponieważ fani pierwszych dwóch rzeczy po winni się czuć ukontentowani po lekturze tego numeru, więc postanowiłem nie sprawić zawodu wszystkim rozkochanym w mechanicznych maszynach kroczących. Dziś po raz pierwszy w "Kawaii" potężna dawka robotomanii. Chciałbym pokazać zjawisko Wielkich Robotów poprzez krótką klasyfikację sposobów ich sterowania. Jeszcze tylko dwa zdania prywatnie: materiał ten pierwszy raz przedstawiłem w trakcie konwentu "Śląskie Spotkania z Fantastyką", który odbył się w Katowicach-Szopienicach w listopadzie 1998 roku.

ROBOT... PO PROSTU ROBOT

Japonia i Wielkie Roboty są ze sobą nierozdzielnie związane. To niemal jak Tom i Jerry, czy Wal demar Pawlak i obciachowe garnitury. Gigantycznych rozmiarów mecha są tam ikoną kulturową, porównywaną do statusu Supermana w Stanach Zjednoczonych. I mało ważne jest tu indywidualne podejście każdego obywatela do tematu: można je lubić, lub szczerze nienawidzić, ale jedno jest pewne - Wielkie Roboty w Japonii znają wszyscy. Przecież tu się narodziły! I to znów nie tak dawno temu, bo około czterdziści lat wstecz (a nie: "Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce" - choć zdaje sobie sprawę, jak szalenie popularne od września stało się to zdanie).

Te najmłodsze mecha były potulne, niczym ba-ranki. Przynosiły kapcie i wyrywały ludzi we wszelkich pracach domowych. Jednym słowem sielanka. Z czasem w mechanice im się poprzestawiało i wierzyły we własne siły. Ich wzrost zaczął odpowiadać więc stanowi ich sztucznej samoświadomości, nastąpiła Era Wielkich Robotów, a one same odleciały w kosmos (podobnie, jak delfiny, które zdążyły jeszcze rzec: "Cześć i dzięki za ryby").

Ale kiedy przewrócimy sobie spokojnie Księgę Urodzaju Wielkich Robotów na pierwsze strony, ze zdumieniem zauważymy tam malca z 1951 roku, Tetsuwan Atom. Zrodził się on w głowie "boga mangi" (manga-no kamisama), Osamu Tezuka. Fakt, że wzrostem to on nie grzeszył, ale bez wątpienia był pierwszym mecha i najważniejszą postacią tego podgatunku fantastyki w japońskim komiksie. Swoim złotym (a w zasadzie atomowym) sercem poruszył tłumy, a komputerowy mózg i rakietowe nogi pomogły mu przeskoczyć ocean i osiągnąć komercyjny

sukces w Ameryce. Kiedy kraj Włoka Sama został już zdobyty, wtedy wiadomo było, że stąd już nie-daleka droga do totalnej ekspansji Wielkich Robotów na resztę świata. W tym przez ziemię włoską do Polski (zgodnie z patriotycznym duchem czasów).

Japończycy zmienili całkowicie podejście do robota. W Stanach Zjednoczonych robota kojarzył się wyłącznie z bezmyślnym złem. W latach trzydzi-skich, animowany "Superman" braci Fleischerów obijał maski całym zastępem mechanicznych zbroi, a po wojnie tą zaszczepia funkcję przejał komiksowy "Magnus Robot Fighter". Russa Manninga. Sytuacja była klarowna: rolę tych Dobrych pełnili zarówno kosmici (Superman), magicy (Captain Marvel), jak i perfekcyjnie wytrenowani ludzie (Batman), ale nigdy roboty!!! "Tetsuwan Atom" Osamu Tezuka przełamał ten stereotyp. Związek ludzi i maszyn stał się faktem, a pop kul-tura otrzymała prawdziwego Pinokia XXI wieku.

TRZY GENERACJE ROBOTÓW

"Tetsuwan Atom", w Stanach Zjednoczonych prze-mianowany na "Astro Boya" wniósł podwaliny pod gatunek i zmienił sposób postrzegania robota. Po raz



Tetsuwan Atom © Osamu Tezuka

pierwszy w historii stał się on kumplem dla dzieciaków. Zamiast terroru oferował doznania przyjaźni, a odruchy miał bardziej ludzkie niż reszta naszego gatunku. Atomem zajmijmy się w najbliższym czasie, więc zostawmy już naszego (niema) pięćdziesięci-letka w spokoju. Warto jednak dodać, że ego pija-łość w Japonii jest tak duża, że wizerunek Atoma można znaleźć nawet na znaczkach pocztowych.



Tetsuwan Atom © Osamu Tezuka

Pierwszy klasyczny Wielki Mecha (należy czytać [MEKA]) jest to najbardziej poprawna forma i w taki sposób wymawiana jest też przez Japończyków, że sterowaniem na odległość pojawi się na kartach mangi Mitsuteru Yokoyamy. W 1956 roku opublikował on swoją najslawniejszą histo-

rię, "Tetsujin 28-go" (w USA znana jako "Ironman No. 28"). Właśnie tego pana, autora między inny-mi świetnego "Giant Robo" (na jego podstawie powstała seria OAV, oddająca hołd klasycznemu stylowi lat 60), możemy uznać za prekursora dla wielkich, sterowanych gigantów. Seria "Tetsujin 28-go" stała się w Japonii tak popularna, że na jej podstawie stworzono czarno-białą serię odcinków telewizyjnych a nawet ich remake.

Drugą istotną datą był rok 1969, kiedy to na hory-zontcie pojawił się "Mazinger Z" historia Kri-la Wielkich Robotów Go Nagai (patrz: "Kawaii" 2, 99, 3/99). Poniżej pierwszy ujrzał gigantyczny mecha z możliwością samodzielnego pila-tażu co wnosło prawdziwą rewolucję do tego gatunku. Manga "Mazinger Z" ukazywała się na łamach "Shonen Magazine" i "Akita Shōten Sun-day", a jej tłumaczeń a ukazywały się w wielu róż-nych językach. Jej wydanie zapowiada między innymi "Dinamo Visions" i "J.E.M. Diffusion" po fran-cusku a także się w ramach cyklu "Worlds Super Robot". Polecam.

Szał na Wielkie Roboty w Japonii zaczął jednak narastać wraz z wejściem na ekrany telewizorów takiej klasyki jak "Kido Senshi Gundam" w 1979 roku. Twórca całego uniwर्सum Gundama, Yoshiyuki Tomino stworzył pierwszy realistyczny egzozkielet dla mecha. Jak to wyglądało? Zapra-szam do każdej części tekstu.

SIADŹ NA MYN FOTELU, POPILOTUJ SOBIE

Sposoby sterowania mecha to, jeden z najbardziej fascynujących tematów w świecie manga i anime. W poniższym zestawieniu hac sk położony został nie na chronologię ich występowania, lecz wyłąc-zenie na stronę techniczną i rozmiar robotów. To po-zwala na bardziej usystematyzowane spojrzenie na zjawisko. Na pierwszy ogień pójdzie więc...

POWERED SUIT ROZMIARU LUDZKIEGO

W sumie jest to najbardziej podstawowy i najprost-szy do pilotowania mecha. Jest to nic innego, niż zbroja, które głównym zadaniem jest ochrona cia-ła człowieka. Oczywiście tak powered suit posia-da swoje własne zasilenie, jest wzbogacony o cały ekwipunek bojowy. Jego moc nie wpływa jednak z możliwości technicznych, ale z działań samego pila-żarza, którego zbroja, człowieka. Ta tyko poszerza zdolność jego działania i poprawia się. Boda najbardziej znanym przykładem na tego typu me-chy są zbroje typu Knight Sabers w "Bubble Gum Crisis". Jeżeli zaś chodzi o współczesne nam wy-nalazki (wracamy na planetę Ziemię), to wystar-czy przypomnieć sobie zasadę działania skafandra głębinowego.

OLBRZYMIE POWERED SUIT

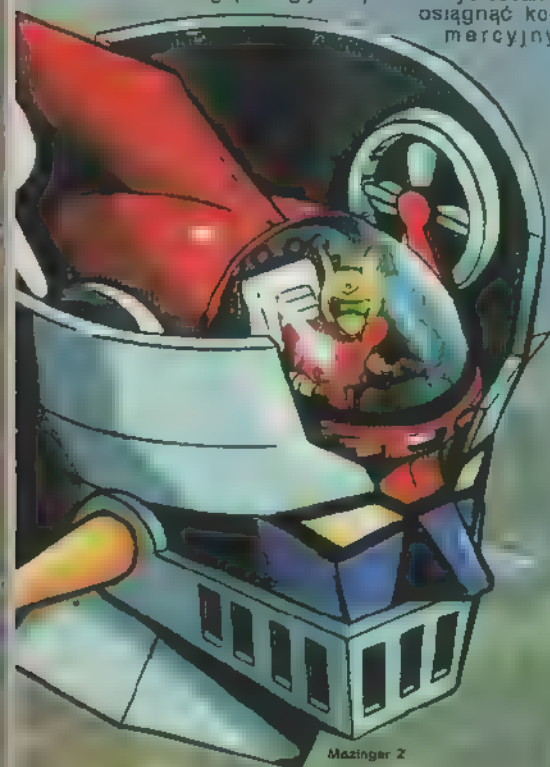
No! To jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Nie tam jakieś małe "duperele", ale prawdziwe kolosy! W wypadku tego typu mecha chodzi o maksymal-ny rozmiar robota typu humanoidalnego, którego kończyny są przedłużeniami jego autentycznych członków ciała. Miłośnicy serii "Macross" (patrz też "Robotech") od razu skojarzą to ze zbrojami ras Zentraedi. Meitrandi, które posiadały ochronę to-talną z możliwością bezpośredniego sterowania nogami (zaadaptowane później do "Macross Plus").

JAK OKIEŁZNAĆ POWERED SUIT?

To proste (właśnie Dobra Rada). Czym większa ma-szyna, tym mus być bardziej skomplikowana, choć na początku Wielkich Robotów nie było jesz-cze tak różnorodnie UFO Robot Grandizer). Wyliczmy więc sposoby na zmuszenie powered suit do poruszania się. Będzie to w kolejności:

- a) pilotaż manualny (manetki);
- b) kopiowanie ruchów pilota wewnątrz maszy-ny (tzw. "małpy");
- c) symbioza psychiczna.

PILOTAŻ MANUALNY Klasyka gatunku. Wyglą-da to mnie, więc tak, jak byś bawił się zwyczaj-



Mazinger Z

nym joystickiem. Pojawił się przy okazji robotów wykrojonych przez samego Go Nagai. Żeby nie było zbyt skomplikowane, pilot zdryzł dwie wachy w dłoniach, do kostiumu podczepione miał jakieś (nigdy nie wyjaśnione przez autora) lany - służące pewnie do podawania trunków. Gdybyśmy spojrzeli jednak na to z innej strony, to taki pilotaż wydaje się kosmicznym nieporozumieniem. Przecież do każdego ruchu mecha (zgięcie stawów w każdej kończynie osobno, skłon, przysiad, kopniak, etc.) wymagana byłaby oddzielna wachcha. Do tego każdy z ruchów ma przynajmniej po dwie pozycje, np. ręka wyprostowana, ręka zgięta. Czujecie klimat? W kabinie nie starczyłoby miejsca dla maretek, a co dopiero na gościa, który miałby to obsługiwać. Jeżeli więc będziecie chcieli kiedyś poczuć w ten sposób, ostrzegam: "don't try this at home"!

Na szczęście w tej materii dało się coś jeszcze zrobić i autorzy wymyślił pilotowanie tzw. "asystowane". Skoro już o tym mowa, to witamy w świecie "Patlabora" i "Gundama". W tego typu rozwiązaniach mech kierowany był przez człowieka, z tym, że część funkcji przejmował na siebie komputer pokładowy. W "Patlaborze" należało do łabiora zapakować dysk z oprogramowaniem, które pozwalało na aktywację maszyny

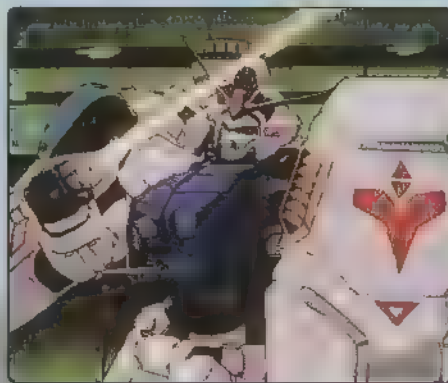
KOPIOWANIE RUCHÓW PILOTA WEWNĄTRZ MASZINY: Z "małpami" to już zupełnie inna historia, znaczy się kopiowanie. Sposób nazwania tej metody kierowania mechem wynika z naśladowczej natury tego zwierzęcia. W takim wypadku człowiek musi być zespolony z sensorami, ale przy okazji jego kończyny muszą mieć pewien margines swobody. Po takim zespoleniu wydają się one wzrastać niewspółmiernie. Przy sposobie pilotowania na "małpe" stopień swobody operatora może być częścią w powiązaniu z amplitudą całego systemu ruchowego (jak to miało miejsce w Gruntolazach (Landmate'ach) w serii mang "Appleseed" Masamune Shirowa (polskie wydanie TM Semic). Remiona pilota Gruntolaza, czyli "master arms" wyraźnie wychodzą na zewnątrz korpusu mecha. Jest to rozwiązanie przeciwne do tych, zastosowanych chociażby w "Teitoku no Escaflowne" / Vision of Escaflowne". Tutaj ramiona pilota wchodzą bezpośrednio w korpus robota, co jednak mocno ogranicza możliwość ruchu

SYMBIOZA PSYCHICZNA: Ten sposób najczęściej opiera się na percepcji i interpretacji fal mózgowych poprzez elektrody. Jeżeli oglądaliście "Macross Plus" na Canal+, to właśnie tak Guld obsługiwał YF-21. W nowszych odmianach pilota zanurzań do płynu owadów (OWODNIA - [temini medyczny] jedna z błon piodowych gadów, ptaków i ssaków, otaczająca bezpośrednio zarodek; na podstawie Enzyklopedii Powszechnej PWN), który nie dość, że służy do pełnej symbiozy psychicznej, to jeszcze zmniejszał wszelakie wstrząsy i zrazy

Na całe szczęście nie są to jedyny sposoby pilotowania mechów. Tych autorzy nawiązali do całej mnóstwa, tworząc

różnego rodzaju hybrydy, wariacje i niesamowite rozwiązania. Moim zdaniem jest to słuszna droga, gdyż bez tego temat Wielkich Robotów uległby szybkiej degradacji, a ktoś z nas lubi niesłodki cukier? Ja w ogóle nie używam cukru.

MIESZANKI WYBUCHOWE



Gundam © Yoshiyuki Yasuhiko/Sunrise/Bandai

Hybrydą jest sposób podziału obowiązków przy obsłudze mecha, na przykład jeden master kontroluje ruchy, a drugi baw się w strzeżenie pokładowego (np. Xamel w "Gundam 0083", czy też



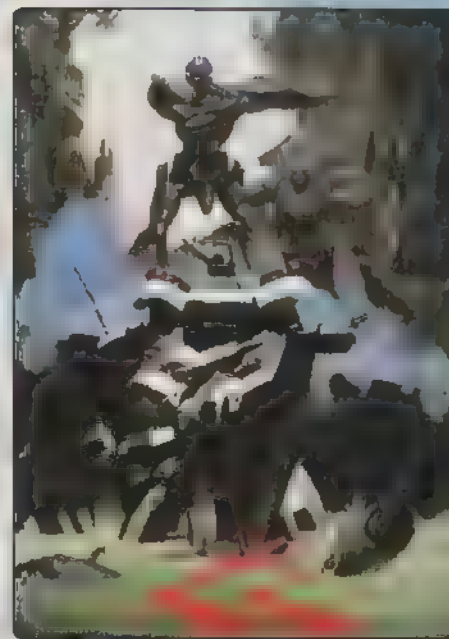
Gundam © Yoshiyuki Yasuhiko/Sunrise/Bandai

Destroid Monster w "Macross"). To z kolei wprost jini doprowadziło do powstania

ROBOTÓW SKŁADAKÓW

Tu już nie obowiązują żadne zasady. Składaki mechy najczęściej odnajdujemy w serialach typu sentai (obowiązkowo ekipa młodych, współpra-

cujących ze sobą ludzi, którzy bronią Dobra przed nieustannymi atakami Zła). Jeżeli oglądaliście choć jeden odcinek "Power Rangers", to już jesteśmy w domu. Rangersi wzywają swoje Zordy, które następnie zaczynają się łączyć w jednego, wszechpotężnego mecha, na przykład Zeo Megazord (w serii "Power Rangers Zeo", rzecz jasna). Podobne triki z Wielkimi Robotami na dużą skalę wykorzystywała również inna klasyczna seria Shotaro Ishinomoriego, "Kamen Rider". Zasada ta sama, więc nie ma się co dalej rozpisywać.



Patlabor © Headgear/Emotion/TFC

Jako ciekawostkę warto wspomnieć o jeszcze jednej hybrydzie. Otóż w niektórych anime, sklasyfikowanych dla widzów powyżej osiemnastego roku życia, pilot wyposażony jest w aparat, często mechanicznego pochodzenia, doładowujący do robota dodatkową ilość energii. Hmm... Przejdźmy do kolejnego przykłądu.

SYMBIOZA

Już od jakiegoś czasu dotony zarówno mang, jak anime starają się jak najbardziej zbliżyć w kierunku zblizenia dwóch odmiennych natur. Następnie węc symbioza na linii człowiek-robot. Przykład? Klasyczny "Ghost in the Shell" ze wszystkimi swoimi implantami, zarówno elektronicznymi, jak i organicznymi.

Można też odrzucić tę sytuację i stworzyć robota semi-organicznego. Tego typu mecha są istotami chronionymi przez własny pancerz i ograniczone w swojej autonomii. Pewnie część z Was domyśla się już ze słowami o Evangelionach ("Neon Genesis Evangelion"; wydanie polskie J.P. Fantastyka). Tu jednak istnieje poważne ryzyko, że wprowadzając tę symbiozę, mech wysysa swemu pilotowi wszystkie odczucia, włączając w to te makabryczne - cierpienie odczuwane podczas walki. Zdarza się też, że pilot ginie w wyniku wyciszenia z niego całej energii życiowej, lub też potrafi się całkowicie zasymlować z maszyną (znów kłania się "Evangelion").

CZASAMI ROBOTY TEŻ ŻYJĄ

Tutaj narzucają się dwa najbardziej oczywiste przykłady: "Neon Genesis Evangelion" i "The First Star Stories". Ten rodzaj mecha wydaje się też najbardziej realistyczny. Obecnie inżynierowie starają się odtworzyć do podstaw mózg ludzki, mieszając materię organiczną ze sztuczną. Jak doład część organiczna ma ogromną przewagę nad komputerem, co nawet najbardziej zaawansowany technolog nie ma możliwości samodzielnego wyodrębnienia wniosków, dedukcji, etc.

General Defmos to klasika z "Poloni 1".

Patlabor © Headgear/Emotion/TFC



Patlabor 2: Headgear Emotion TFC

Ponieważ "Evangelion" jest już doskonałe znany przyjrzymy się mechom z mangi i anime "Fatibu Suta Monogatari/The Five Star Stories", autorstwa Mamoru Nagano. Można powiedzieć, iż te mecha stanowią esencję z wcześniej omawianych głównych typów. W większości wypadków są one semi-autonomiczne (wynika to z zastosowania w nich materiału organicznego), a na nowocześniejsze z nich posiadają możliwość pilotażu zarówno przy pomocy klawiatury, jak i fal mózgowych. I nawet w tym wypadku jest dwóch pilotów, którzy obsługują maszynę: pilot główny jest odpowiednikiem nadczłowieka (nie zapominajmy, że historia dzieje się w innym układzie słonecznym), z kolei drugi pilotem jest istota ludzka rodzaju żeńskiego (Fatima), genetycznie stworzona tylko do tego celu. W rezultacie takiego mixu, ona i mech (Mortar Head), stanowią jedność. Fatima jest w stanie kontrolować go poprzez brytki kryształu wpięte w jej czoło.

FOLLOW THE RABIT

Perfekcyjne zespolenie mamy jednak wtedy, kiedy zarówno pilot, jak i maszyna mają tę samą naturę – są swoim lustrzanym odbiciem. Jedynym problemem w takim przypadku są konflikty osobowości. Pytanie: "kto tak naprawdę nad kim panuje", nie jest tu bynajmniej bez sensu.



Zoro łącząc się w potężnego Zoro Magazorda.



Power Rangers Zoro © Saban TM Semic

NIKT NIE JEST ŚWIĘTY

Oczywiście zdają sobie sprawę, że tak naprawdę cała ta zabawa w Wielkie Roboty to zupełna fikcja. Japończycy też sobie zdają z tego sprawę, ba... urządzają sobie nawet wyścigi, kto znajdzie więcej niedorzeczności w budowie najstojniejszych mechów (oczywiście, z pominięciem faktu, że nikt nie jest w stanie w ogóle go uruchomić). W jednym z numerów japońskiego magazynu dla miłośników mechów, "Cyber Com" (wyd. Bandai), ukazał się obszerny tekst krytyczny autorstwa Masafumi Matsury "Jak działa Gundam?", który przeanalizował budowę legendarnego dla japońskiej fantastyki Gundama RX-78. Między innymi zarzuca kontynuatorom pomysłów Yoshiyuki Tomino kompletną wtórność uzbrojenia "przypominającego dziecięce zabawki" Miecz świetlny, standardowe wyposażenie Gundama, również wywołał lament najbardziej ortodoksyjnych fanów, którzy naizakali na upadek japońskiej SF. Matsura oskarżał mecha designerów o "zadziwiającą dwoistość. (...) Inne są przecież wymogi wytwórni filmowej, a inne producentów zabawek". Bąty zebrały np. w elce osłony na kolana – "sprzęt wielce ciężki, kłopotliwy i nie lubiany przez animatorów, za to wyśmienicie poprawiający słabość zabawki". Tylko pytanie, czy takie coś mogłoby się poruszyć? Mam nadzieję, że nikt nie wpadł w pułapkę pytań retorycznych.

MECHA DOOKŁA ŚWIATA

W latach 1984-1985 amerykańska telewizja pokazywała takie seriale, jak "Voltron, Defender of the Universe" (w Polsce dostępnym jako: "Voltron - obrońca wszechświata" zarówno w telewizji na "Naszej TV", jak i na kasetach Hanny-Barbery Poland), "Robotech" (przeróbka z "Macrossa", patrz: poprzednie "Kawa!"), "Battle of the Planet" (w Polsce: "Załoga G") i "Transformers". Wszystkie z tych tytułów bądź to bazowały na pomysłach Japończyków, lub też były przeróbkami japońskich seriali. Taka ekspansja wykreowała ogromny boom na zabawki, kolorowe ksążeczki, a nawet na lokalnie stworzone opowiadania i amatorskie komiksy.

Największy sukces z tego grona odniósł bez wątpienia "Transformers". Zabawkowe roboty Hasbro Bradleya, notabene zaprojektowane przez japoński koncern Takara, zebrały



Pełne zespolenie pilota z sensorami Gruntotaza. Typowy przykład sterowania na tzw. "małpę"

ły owoc ponad stu milionów dolarów w ciągu tylko pierwszego roku obecności na rynku, co stało się najbardziej spektakularnym przedsięwzięciem w historii przemysłu zabawkarskiego. Szafeństwo na "Transformers" sięgnęło do tego stopnia, że w 1984 roku w Stanach Zjednoczonych w jednym z supermarketów doszło do zamieszek, kiedy to zaczęto sprzedawać bożonarodzeniowych transformujących się zabawkowych

Do grona postaci wspierających się mechami dołączył nawet Spiderman – niestety tylko w wersji japońskiej, (z 1978 roku). Był to fabularny serial telewizyjny typu sentai (czasami można go też było obejrzeć w kinach typu non stop), w którym pod koniec każdego odcinka samochód Człowieka Pajaka (podobny zresztą do Batmana) wjeżdżał do głowy potężnego robota, nazywanego pieszczotliwie Leopardon.

Europa za to przywitała Wielkie Roboty w aurze skandalu, politycznych pomówień i skądinąd skrajnych opinii. Cudacznie zachowali się członkowie włoskiego parlamentu, którzy postanowili zdobyć sobie trochę taniej popularności. Otóż w

Typowy przykład żyjącego mecha King of Gold z "Five Star Stories"

oficjalnym (!!!) oświadczeniu stwierdzili oni, że serial animowany "Grendizer/Goldorak" Go Nagai, to "orgia niszczącej przemocy, kult posłuszeństwa dla wielkich wojowników i uwielbienia dla elektronicznych maszyn" (cytuje za: "Manga! Manga! The World of Japanese Comics" Frederika Schodta)

protesty nauczycieli i rodziców. A teraz to już legenda...

A W POLSCE? "POWOLI"

Do Polski, kiedy już wreszcie dotarły Wielkie Roboty, to najczęściej, w zamerykanizowanych wersjach "Gatchamana", czy filmach z wytwórni Toho i Daiji (np. "MechaGodzilla"). Na początku lat dziewięćdziesiątych na kanale "Polonia" mogliśmy podziwiać przygodę "Generała Damosa" z dubbingiem made in Italy. "Tosho Da imos" (1978-1979) jest pozycją o tyle wartą obejrzenia, że był to pierwszy serial anime, w których mecha transformował się z samochodu. Perłą w koronie okazała się być emisja na Canal+ "Ghost in the Shell" oraz czteroczęściowej serii OAV "Macross Plus", ale na tym się skończyło. Obecnie wśród najmłodszych niepodzielnie rządzi serial "Power Rangers" i nie zanosi się, żeby w najbliższym czasie coś miało zdetronizować jego pozycję (zwłaszcza, że na kasetach już ukazały się filmy kinowe).

Szanse na zaliczenie kilku wartościowych pozycji dał nam też bałagan na rynku kasety wideo do mniej więcej 1995 roku. Wtedy to ukazały się między innymi seria "Transformers" (w sumie trzy-

naście kasety), "Voltron" (sześć kasety), "Robotix" (jedna kaseta), czy doskonały "Gunhed" - znakomity film fabularny, czasami powtarzany na SAT1 pod tytułem "Robot Wars". To tylko nieliczne przykłady.

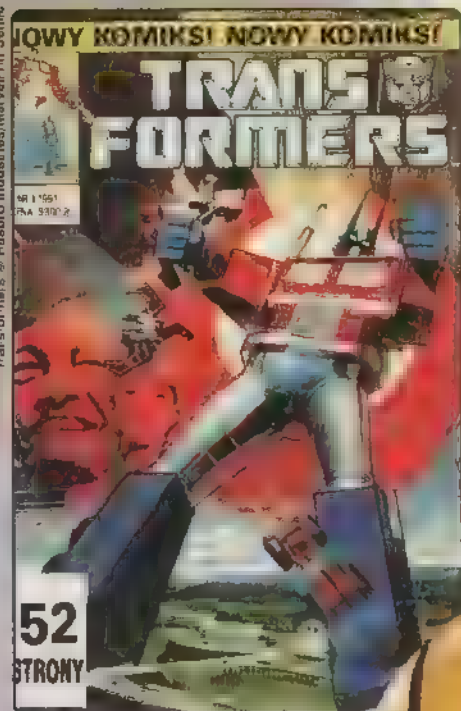
Za to w komiksach susza maksymalna (uuu...). W 1991 roku na rynek wskoczył "Transformers" (okładka obok) z wydawnictwa TM Semic. Ta sama firma wydała jeszcze na licencji od Dark Horse'a "Apprieseeda" Masamune Shirow, a na dzień dzisiejszy wydaje parakomiksowy "Mocny magazyn dla wojowników - Power Rangers Zeo". Na szczęście możecie jeszcze kupić polską edycję "Neon Genesis Evangelion". I póki co na nic więcej się nie zapowiada.

Cóż, jeszcze mogę dodać. Mam nadzieję, że kiedyś wspólnie doczekamy jakiejś odtłowej, nowoczesnej, serii japońskiej na ogólnodostępnym kanale telewizyjnym, a w punktach z prasą manga i udziałem meków będziemy przewalać łopatom. A na razie rządzą Zordy. Cóż.

Mr.Gato

Bibliografia

1. Schodt Frederik, Manga! Manga! The World of Japanese Comics
2. Mecha Press #13
3. AnimeLand, #37
4. Cyber Comics



Okładka pierwszego numeru polskiego wydania komiksów "Transformers" - amerykański koncern Wielkich Robotów

Z kolei we Francji Wielkie Mechy zostały przyjęte bardzo ciepło. Na ostatnich targach komiksów BD Expo 98 w Paryżu, archiwalny numer "Paris Match" sprzed dwudziestu lat, na którego okładce widniała postać "Goldoraka" (tego samego, który tak gromko został potępiony we Włoszech), osiągał zawrotne ceny. Stare serie komiksów i anime cieszą się nad Loarą niesłabnącym powodzeniem, a na rynku ukazują się co rusz jakieś wznowienia, bądź nigdy wcześniej nie wydane tytuły (czasem nawet straszne ramoty). Gdybyśmy jednak sięgnęli pamięcią wstecz do lat osiemdziesiątych, wtedy wyszłoby na jaw, że telewizyjna emisja "Goldoraka" została wstrzymana ze względu na



DRAGON HALF

Dzisiaj proponujemy Wam pogodną lekturę na zbliżające się wielkimi krokami długie, deszczowe jesienne wieczory. Robimy to zawczasu, bo co do jesieni nie zna się nigdy ani dnia ani godziny. Już pod koniec sierpnia, przed rozpoczęciem roku szkolnego, niejedno ciało zadrżało na widok opadającej rankiem mgły. Na rozgrzewkę dla wszystkich nie stroniących od dobrych przygód, niewybrednego śmiechu, najlepsze będą przygody grupy stworków autorstwa znanego wszystkim dzieciom w Japonii ilustratora Ryusuke Mity

ZAGADKA UŚMIECHU W SMOCZYM ŚWIECIE

A gdzie szukać genezy "Dragon Halfa"? Po latach epoki tołkienowskiej, kiedy to grafomani, samowolnie okrzyknięci Twórcami (przez duże "T") literatury fantastyki, tworzyli dla kasy wielotomowe sagi z udziałem smoków, księżniczek i barbarzyńców, w końcu musieli pojawić się prześmiewcy tego gatunku. Amerykanie dorobili się parodią "Władcy Pierścieni" Henry'ego Bearda i Douglasa Kenneya, "Bored of the Rings" (polskie wydanie: "Nuda Pierścieniem", Zys i S-ka, 1997). Anglicy mają swojego Terry'ego Pratchetta, autora cyklu o świecie Dysku, zaś Japończycy zaofiarowali nam właśnie "Dragon Halfa". Gdyby ktoś protestował twierdząc, iż najbardziej reprezentatywnym przykładem są tu "Slayers", to nie bardziej błędnego "Slayers" to tylko młodszy kuzyn Mink i spółki. Na początku był więc "Dragon Half"...

Historie Ryusuke Mity oparte są na absurdzie - naprawdę bardzo trudno w nich o realizm. Czytelnik wkracza w świat totalnej imaginacji, gdzie gwarantem dobrej zabawy jest poddanie się regułom narzuconym przez autora. Mita upodobał sobie specyficzny rodzaj humoru, oparty na grach słownych, slapstickowych gagach, nieodwołnie połączonych z mimiką i gestami bohaterów. Jednak niewątpliwie wyspecjalizował się w deformacji bohaterów - w jego mangach jest niewiele stron, gdzie bohaterowie zachowaliby w miarę naturalne kształty. Na skutek biegu zdarzeń lub gry słów zmieniają się jak za sprawą czarodziejskiej różdżki w postaci w wersji SD

Humor ujęty w takich ramach jest, jak na japoński produkt, bardzo specyficzny. Przekracza on granice japońskiej tradycji i kultury - staje się dla nas wszystkich zrozumiały i czytelny, nie tylko pod względem humoru. Takie klimaty spotykamy zarówno w "DRAGON HALF" jak i w innych mangach Ryusuke Mity, chociażby w ostatniej "KUROGAMI-NO CAPTURED"

Autor "Dragon Halfa" urodził się 24 sierpnia 1967 roku. W 1986 roku porzucił szkołę. Zaczął pracę w zespole twórców mang i anime. Trzy miesiące później był już odpowiedzialny za nadzór produkcji. Pod wieloma pierwszymi ilustracjami, najczęściej narysowanymi do książek dla dzieci o grach, podpisywał się dziwnym pseudonimem Futeki BANSAI. Dziś otwarcie przyznaje się do słabości, jaką ma dla wszelkiego rodzaju gier rozrywkowych. Każda wolna chwila jest w 100% wykorzystana - wypełniona pracą nad kolejnym scenariuszem, czy nad kolejnym projektem gry. Fascynacja przejawia się na każdym kroku, dlatego wszystkie wyznaczniki jego stylu, jego

specyficzny humor, typ rozryszowania postaci i klimat, odnajdujemy zarówno w komiksach jak w grach. Prócz komiksów "Dragon Half" i "Kurogami-no captured", jest jeszcze autorem dwutomowej historii "Aitemelo monogatari".

Warto zaznaczyć, że dwie części anime "DRAGON HALF", bardzo wierne mandze pod względem grafiki, ukazały się na rynku w Japonii odpowiednio w marcu i w maju 1995 roku, jednak na tym skończyła się przygoda "Dragon" na ekranie. A tak wielu jego miłośnikom wydawało się, że każda wymięszone przez nich manga powinna mieć odpowiednik filmowy. Również w Polsce "Dragon Half" stał się jednym z ulubionych tytułów wśród fanów, regularnie oglądanym na wszelakiego rodzaju spotkaniach, bądź konwentach.

RYUSUKE MITA - ILLUSTRATOR

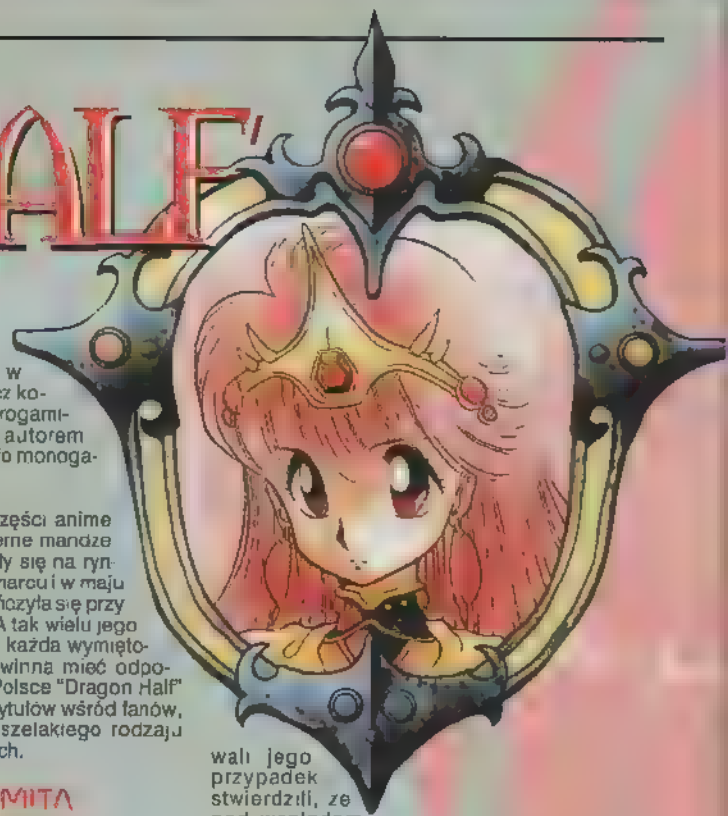
Jeżeli sztuka parodii i umiejętność rozbawiania czytelnika jest w przypadku autora "Dragon Halfa" - niczym dar wrodzony, czymś tak naturalnym, oczywistym, że nie warto nad nim strzępić sobie języka, należy zwrócić uwagę na stronę graficzną jego prac. Mita jest artystą, który ewoluuje i to dość szybko, co sami możemy zauważyć nawet przeglądając jedną mangę, na przykład "DRAGON HALF". Uważni japońscy czytelnicy przeanalizowali jego

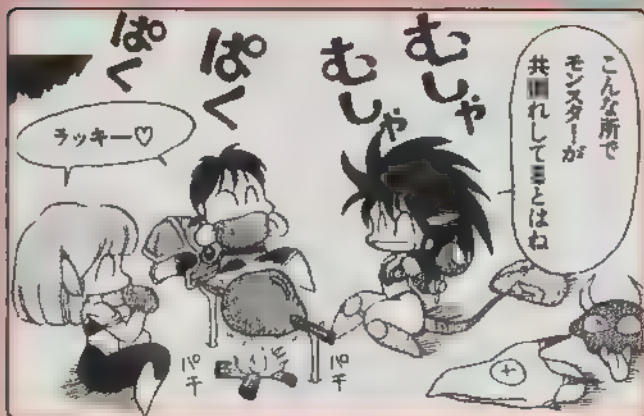
przypadek, stwierdzili, że pod względem spójności stylistycznej "DRAGON" dzieli się wyraźnie na trzy etapy. Na początku bohaterowie są sympatyczni, lecz nie wyróżniają się niczym szczególnym. W trzecim tomie mangi Mita rozrysował na nowo postacie, dodał komu trzeba kragłości, zmienił bohaterom fryzury i zabawiał się kolorami, ujmując wszystko w żywe, ciepłe i bardziej nasycone barwy (pierwsze strony mangi rozrysowane są w kolorze). Ten efekt szczególnie wpada nam w oczy, kiedy dobrze przyjrzymy się oczom bohaterów. Z miejsca ulegamy hipnozie.

I wreszcie ostatni etap w ewolucji autora "DRAGON HALF". W piątym tomie mamy do czynienia z istnym szaleństwem kolorów. Nie dość, że jest ich więcej i są żywsze, to jeszcze zaczynają być przedmiotem eksperymentów. W efekcie spoglądając na nas ze stron mangi, wielkie śniegi są niemal jak dwa migdały, widac w nich głębie, i w niektórych scenach (oczywiście kiedy zachodzi taka potrzeba) są wilgotne, zalazwione, lub nawet płaczące. Kształty sylwetek dziewczęcych ulegają z kolei całkowitej karykaturyzacji - uwagę przyciąga nowy rysunek biustu i zupełnie zachwiane proporcje na linii talia-biodra. I mimo tych bardzo drastycznych zmian, całość nie wydaje się być szokująca, no może zabawnie-szokująca. Ilustracje mają w sobie niezwykle ładunek ciepła, żartu, a karykatura podkreślona grą kolorów i "głębią oczu" bohaterów powołała z nóg niejednego twardego oraz umięszonego odwagą i bezceremonialnością.

GALERIA POSTACI SD

Pewnego dnia w krainie przypominającej do złudzenia świat bajkowych smoków i dziwnych stworzeń, młody, dzielny rycerz wyruszył na poszukiwanie najstraszniejszego ze wszystkich smoków, Kaisera Dragona. Dziwnym zbiegiem okoliczności i zupełnie niespodziewanie okazało się, że poszukiwany smok jest rodzaju żeńskiego - zaśla nie liczną rzeszę smoczych. Fakt ten zmienił diametralnie bieg wypad-





ków i wpłynął na dalsze losy naszego dzielnego wojaka - w obliczu wdzięków smoczy, która w dodatku posiadała zdolność do przestoczenia się w piękną Dulcynę, nie mógł pozostać niewzruszony. Przepadł z kretelem - zakochał się w niej po uszy. Sprawa nabrała jeszcze większych rumieńców, kiedy na świat przyszła MINK, owoc ich miłości. Była dziewczynką, w połowie smokiem, w połowie człowiekiem, lecz - możemy być tego pewni - przerastająca swoją siłą i odwagą wszystkie stworzenia.

Mink odziedziczyła więc po swojej matce dwa rogi usytuowane na głowie za uszami, dwa małe zębki, coś na kształt wampirzych kłków, długi, zwężający się ogon, parę skrzydeł, umiejętność zionięcia ogniem, ale przede wszystkim olbrzymią, nieokreśloną jeszcze przez nią samą siłą.

Przebywa w otoczeniu równie "nieziemskich" i fantastycznych stworzeń. Jej przyjaciółką jest PIA, młoda istotka ludzkiej kształtów, której zawsze towarzyszy MAPPY, zwierzątko przypominające chomika, malutka znajda, która już nie jest taka malutka i niewinna, kiedy ktoś lub coś chce nawymy-



śać je, pan lub ją zaatakować. Przeistacza się wtedy w bestię. Kolejną przyjaciółką na dobre i złe jest RUFA, młoda dziewczyna, pół elf-pół człowiek. Wraz z całą tą barwną kompanią MINK stara się zbliżyć do cieszącego się wielką popularnością piosenkarza-idola, DICKA SAUCERA, do którego to nasza młodziutka smoczyca zionie - może nie ogniem, lecz gorącym uczuciem. Był on gwiazdą telewizyjną, a niemal każdy z magazynów publikował jego zdjęcie na okładce. Tym sposobem zaczyna się pasmo zwanowanych, niebezpiecznych, a czasami wręcz idiotycznych przygód, przynoszących całej kompanii masę zabawy, doświadczeń i niezapomnianych wrażeń. Lecz zaślepienia swoim uczuciem i zacięta w walce do celu, nasza smoczyca nie wie-

na jej nieszczęście, a co do daje smaczku całej tej historii - o jednej podstawowej sprawie jej wybranek jest łowcą smoków, "dragonslayer", którego głównym celem jest unicestwienie czerwonego smoka. Wykorzystuje to wielki (i chodzi tu wbrew pozorom o wzrost) SIVA, okrutny, bezwzględny i niekompetentny władca. Nienawidzi on MINK za to, że jest ona córką kobiety, w której jest zakochany. Pod pretekstem, że MINK może zmienić się w okrutną bestię, czy też w nie wiadomo jak groźne i okropne stworzenie, stara się przekonać do swoich złowieszczych planów Saucera.

WŁADZĄ WĄTKÓW JEDEN KŁĘBEK

Lecz ta intryga jest jedna z całego ogromu historii i wątków, na które natrafiamy w siedmiu tomach mangi "DRAGON HALF". Powracając do prapoczątków popularności tego tytułu, manga była publikowana - jak w większości przypadków dobrych pozycji - w kawałkach w jednym z miesięczników tak aby oswoić czytelnika ze specyficznym humorem, nowymi bohaterami i oryginalnymi perypetiami. W wypadku "Dragon Half" przygoda z czasopiśmie, a był nim DRAGON MAGAZIN (ot tak po prostu dziwnym zbiegiem okoliczności w piśmie ze smoczkiem w tytule), zaczęła się w styczniu 1988 roku.

Kolejnym interesującym wątkiem, wnoszącym do historii oprócz nowych wyziewów smoczych nowe postacie, jest chociażby epizod z Azathothem, trzyokim Wielkim Władcą Demonów, którego przybycie na Ziemię wiązało się z początkiem ery chaosu na naszej planecie. Jego hobby to masowa zagłada gatunku ludzkiego i otaczanie się światą demonicznych szkarad. Jedyną istotą zdolną przeciwstawić się demonowi będzie oczywiście Mink z całym swoim oryginalnym arsenalem siarki i rosnącą (dziewczyna wszak rozwija się nieustannie...) siłą. Zdołała go pokonać i zamknąć w szczelnym magicznym flakoniku (a może fampie Alladyne?). Zuch "dragon dziewczyna"!

Przy okazji bojów z demonem Mink dochodzi do ciekawych autospostrzeżeń. Odkrywa, że wzrost siły wywołuje u niej kilka znaczących zmian natury fizycznej jak i psychicznej. Otóż jeżeli prze-kroczy pewien próg, jej całe zamienia się w potwornego czerwonego smoka.

Wszystkie więc jej podboje, boje i przygody, zmierzają do ściśle określonego poirzeby zmiany i ożdrowienia celu, musi znaleźć jak najszybciej magiczny napój "PID", który umożliwi jej całkowite wyeliminowanie smoczego natury. Jednak nie wie, niestety, całej prawdy o tym magicznym napoju. Jego działanie jest tymczasowe, o czym świadczy choćby przypadek Perfekcyjnej Księżniczki VENEY młodej dziewczyny rywa z Mink. Obydwie za obok swoich westchnień wybrały Dicka Saucera. Z Veną wiąże się koszmarna prawda dotycząca działania magicznego napoju, jej matka - Venus (mająca materialną postać szlamu) za cenę poślubienia Shiva, wspomnianego okrutnika, zdobyła ów napój po wypiciu oczywiście przybrała postać ludzką. Jednak potomstwo Venus i Sivy - Vena urodziła się pod

pierwotną postacią matki, czyli szlamu! (Ewidentna parodia narodzin Venus, która narodziła się z morskiej pany. Postać człowieczą zawdzięcza leży to wyłączeniu magicznej mskturze, lecz nie potrafi to długo. Wszystko co cudowne, cudownie szybko się kończy).

SMOK JERRY W WSZYSTKO

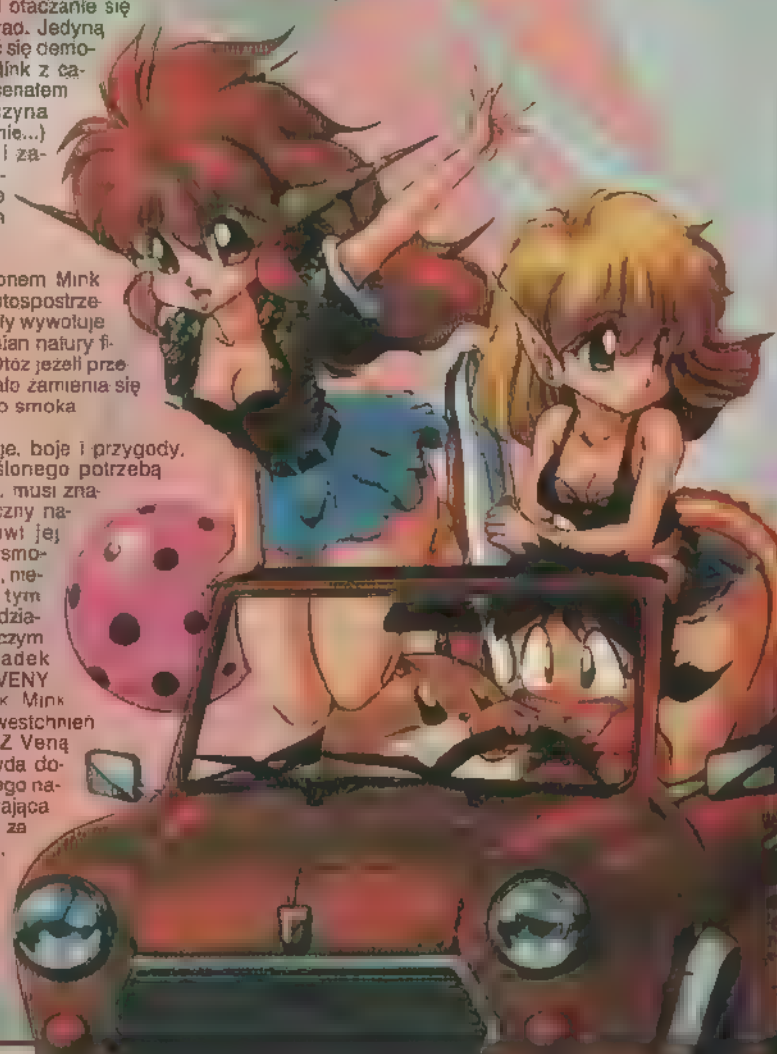
To tylko niewielki wycinek uniwersum "Dragon Halfa". Obie części anime w zasadzie tylko dotknęły wierzchołka góry lodowej mangi (choć należy przyznać, że starały się trzymać wiernie pierwowzorowi). Na długie jesienne wieczory warto zagłębić się w świat zakręconych smoków, sfrustrowanych czarodziejów i beznadziejnych władców. I pamiętajcie: ułgę w cierpieniu może Wam przynieść tylko dobrze wypieczony Miłus.

Bandmanka & Mr.Gato



Dragon Half

Autor: Ryusuke Mita



Final Fantasy Club

W klub! Jest ono o tyle szczepione, że po pierw-
szę oznacza (dzięki Waszemu listowemu po-
parciu) iż dział się przyjął, po drugie jest to
ostatnie wydanie mające jedynie jedną stronę, a po
trzecie - od przyszłego numeru zajmować się bę-
dziemy także innymi tytułami z tej serii! Wersze-

gen'a), HP Absorb, MP Ab-
sorb (obie do zdobycia na Wutai), Deathblow (Roc-
ket Town, Fort Condor) oraz
parę materii MP Up i HP Up.
Wszystko to można nape-
łnować podstawowymi Magic
Materiałami (osobiście polecam
Comet) oraz materię Enemy
Kill. Oto konfiguracja:

ostatnią bronią Clouda i doprowadzoną do pozio-
mu 4x-cyf materia Double Cut, wszystkie materię



Położenie wszystkich sześciu Turtle Paradise
Flyerów (po zobaczeniu wszystkich wystarczy
pogadać z barmanem w Turtle Paradise Pub
w Wutai - otrzymacie niespodziankę!)

Flyer pierwszy - Midgar City. Obszar obok
domu Aera. Flyer znajduje się na drugim pię-
trze domu w południowo-wschodniej części -
wystarczy popatrzeć na papiery przytwierdzo-
ne do ściany przy schodach

Flyer drugi - Shinra HQ. Na pierwszym piętrze
sprawdź tablicę z ogłoszeniami znajdującą się
przy windach. Można to jednak zrobić tylko na
początku gry (tutaj w czasie najazdu na Midgar, w
trakcie dysku drugiego).

Flyer trzeci - Gold Saucer. Udać się na Ghos-
t Square, wejść do hotelu. Przeczytać plikietkę z
napisem Shop znajdującą się tuż przy wejściu
do sklepu

Flyer czwarty - Cosmo Canyon. Sprawdzić lewy
drewniany słup w regionie Arms Shop

Flyer piąty - Cosmo Canyon. Sprawdzić złoty
papier przy drzwiach na drugim piętrze w karc-
mie, znajduje się za wiszącym przy ognisku
upamiętnieniem

Flyer szósty - Wutai. Dobre miejsce w domu Tine.
Wystarczy sprawdzić plakat znajdujący się po pra-
wej stronie od drzwi - nie możesz się tam, jednak
postać zanit nie wykonasz questu rutine

zycie materia Min-
to przydatny jest tak-
na po zdobyciu na plaży
użyj Manipulate na Beach

Znajduje się ona na pokładzie Gefnika, statku
powietrznego, który spoczywa sobie na dnie
oceanu w okolicy Prison Town (na mapie jest
to fioletowa kropka położona najbliżej tego
miejsca). Po jej "zmaśterowaniu" Cloud będzie
(z dobrą bronią) zadawał cztery ciosy po 9999
kiedy - zamiast zwykłego ataku! Wspaniale na
Battle Arena!

Sol-
następ

stają się zgodne! Cloud radzi sobie
nie powyżej sprawdza się także przy niższych po-
ziomach, jest więc bardziej efektywne

Wyciągnij sobie, że mają właściwą postać
z siebie Cloud, Zefekę - Aerik (postać jak dla
duchowo, a przy tym i dokonująca największe-

zyskanie jak powiększyć się szarym...
...pojawieniu się samej postaci...
...nie...
...jedną). Oznacza to także, że należy się porę ciekawostek także i z
...czepiać wcześniej...
...w...
...daleka przyszłości...

Sposób na ostatni Limit Break Vincenta (Chaos) oraz jego najlepszą broni (Death Penalty)

Przylazł Vincenta do drużyny i
udał się do wodospadu wpadają-
cego do krateru (można tam do-
trzeć albo przy pomocy Chacoba,
albo też łodzi podwodnej). Za
wodospadem spotkasz Lucre-
cie, rozmowa z Vincentem rzu-
ci nieco światła na ich (i nie tylko)
przeszość. Po jej zniku eciu
opuści jaskinię, a gdy wrócisz do
niej później, Vincent będzie mógł
wziąć swoją broni i nauczyć się
ostatniego Limit Breaka

nie Big Guard na sobie. Oprócz ww.
składników należy zaopatrzyć się w
Ether, Turbo Ether, Megalixyry,
inne takie podobne "wspomagacze".
Abel - przedmiot chroniący Clouda
złoty, który odwrócił się od
normy starożytności, ale odradza jego uży-
wanie, gdyż przez niego nie działa Re-
gen. A tak dużo się go w walce walczy
i na jakiś czas nie się spokój z pozio-
mem HP. Cała ta konfiguracja była ta-
stowana na Cloudzie, ale moje ostatnie
doświadczenia dowodzą, że to Red XIII
nadaje się najlepiej, gdyż bardzo do-
brze posługuje się materią Deathblow
(potrafi zadać nawet 9999 HP!)

Marcin K

Sposób na pokonanie każdego wroga (Bonus Lucky Seven)

Należy obniżyć wszystkim trzem bohaterom
HP poniżej 7700, następnie zastopować swo-
ch przeciwników i końcówki HP doprowadzić
do 0. Można wykorzystać Enemy Skill Cho-
cobuckie). Gdy HP spadną do 7377, 6977 czy
5877 należy zakończyć walkę. Teraz za po-
mocą Poton i Hi-Poton podnieść HP do 7777
najlepiej popłynąć do Emeraldal (Weapon
dławiący pod wodą nieopodal Junon - town)
i trójka bohaterów rozpocznie walkę mając
Bonus Lucky Seven, czyli zadając 64 uderze-
nia po 7777 każde! Zabić Emerald i Ruby
Weapon nie jest wprowadzić potrzebne do
skonczenia gry, ale skoro można to zrobić

Tifa L. z Bydgoszczy

Sposób na ostatni Limit Break Tify czyli Final Heaven

Na dysku drugim lub trzecim wybierz się
do domu Tify w Nibelheim (z nią w drużynie
wejdziesz po jej pokonaniu) zagraj tam!
Highwind na pianinie (na PC będzie to
Ins, Del, +, PgDn/+, PgDn/Del, Ins, Del
+, PgDn/Ins, Enter, Ins, Del, Ins, a na Play-
station: X, S, T R1+T R1+S, X, S, T
R1+X, O, X, S, X, gdzie "S" to kwadrat, a
"T" trójkąt). Jeśli wszystko poszło dobrze
to albo otrzymasz trochę Gil, albo Cloud
powie: "I know this tune, managed to play
melody" - w którym to przypadku otrzy-
masz Final Heaven!

Sposób na zdobycie materii Alexander

prawym-górnym rogu mapy obszaru za Snowy Village (na mapie w
ostatnim wydaniu Klubu odpowiadała za nią kropka podpisana Ictite
Inn). Aby jednak zechciała, ona z tobą walczyć, musisz wcześniej do-
tknąć wody w Hot Springs znajdujących się nieopodal po wygranej,
materia jest twoja

First Impact

Pewnych rzeczy opowiedzieć się nie da, więc wszyscy o którymś nie dane było gościć na wrocławskim konwencie, znanym pod huczną nazwą First Impact. Niech po wszystkie czasy żałują... bądź przeczytajcie to sprawozdanie... Oto co się działo...

Pierwsi konwentowicze pojawili się na miejscu, czyli w Ośrodku Sportu i Rekreacji już w piątek, kiedy to odbywały się ostatnie przygotowania do imprezy - trwał "rozruch" sprzętu, rozwieszano ekran (ale się marszczyli), przygotowywano wejściówki, uganiało się za rozwrzeszczanymi kawaii dziewczętami). Niestety nie dane nam było w ten dzień zasmakować czegoś więcej i już po krótkiej



Koncert osiągnął apogeum. Marynary w górę! Odkręćcie hydranty z zimną wodą!



Organizatorzy czuwali nad sprzętem...



Zbiórowe wytyczenie anime - najliczniejsza grupa w konkursie karaoke!

projekcji kilku czołówek anime oraz kawałka filmu z Jackie Chanem pt. Supergrina. Zrzućnik wyniesiono... najlepsze czekało nas w sobotę.

Konwentowa gorączka panowała już od samego rana. Stoiska z mangą i anime były wręcz oblegane, a większa część towaru została wykupiona już na samym początku imprezy. Słychać było głosy zachwytu i rozczarowania, no cóż - kto pierwszy ten lepszy. Od samego rana ruszyły pokazy anime, na rozgrzewkę puszczono mangowe teledyski, a gdy już wszyscy byli rozpaleni do czerwoności, zaczęły się projekcje! Organizatorzy wychodzili z siebie i stawiali obok, aby tylko wszystko szło z planem... no cóż, gdyby szło, to byłby cud - w rezultacie nie wszystkie punkty imprezy doszły do skutku, ale tak naprawdę nikomu to nie przeszkadzało. Zresztą kogo obchodzi, czego nie było, najważniejsze jest to, co było! A było bardzo dużo smacznych kąsków. Bez przerwy można było podziwiać galerię prac fanów oraz czytać mangi w specjalnie przygotowanym do tego celu pomieszczeniu. W takie, co bardzo miłej bo mangowej atmosferze, minęło południe, a gdy na zegarze wybiła piętnasta przyszedł czas na spotkanie z fanami. W spotkaniu uczestniczyli J.P. Fantastica, Planet Manga, RAR, Waneko (patrz: wywiad w tym numerze) oraz Kawaii. Jak zwykle fani mieli wiele wątpliwości, o czym nie omieszkał informować zebranych na scenie na odstrasza! gości, zadając im podchwytliwe pytania. Obe szło się jednak na szczęście bez rozlewu krwi i większość problemów została rozwiązana, choć (jak zwykle) zabrakło czasu i mimo wielu pytań trzeba było spotkanie zakończyć.

Nie, jednak straconego, spotkanie się skończyło, lecz impreza trwała nadal, była więc jeszcze jedna okazja do rozmowy. No ale oczywiście bez przerwy trwały projekcje anime! Między innymi można było zobaczyć takie przeboje jak Cowboy Bepop, Kyuketsuki Miyu TV, You're Under Arrest, Tenchi Muyo in Tokyo. Kolejnym, niezwykle widowiskowym punktem programu był koncert tria Yoshiko, Mako i Ureshi (patrz: obiecany wywiad w tym numerze), których występ po prostu wyrwał wszystkich z krzeseł i nadal rozpędu na resztę dnia. Końcówka koncertu to już istny szal - tłumy fanów na scenie i szalony śpiew aż do zachryp-

nięcia! Tego się nie da opisać... później było nie mniej widowiskowo, gdyż nadzedł czas na konkurs karaoke. Oj moi drodzy, ale się działo! Wśród wielu odważnych, którzy weszli na scenę i przejęli obowiązki śpiewających seiyuu, można było usłyszeć i usłyszeć pana Shina Yasudę, który w duecie z Yoshiko wykonał tytułową piosenkę z serii Neon Genesis Evangelion - owacje były huczną. Wśród wielu solistów, znalazły się również zespoły, a do najliczniejszych należała grupa fanów z internetowej listy newswowej pl.rec.anime, którzy wystąpili w ście kilkunastu osób! Uuuuffi, to był męczący pokaz. :) Nie mniejszą sympatię zdobył sobie wśród publiczności cosplay, czyli wcielanie mangowych przebrań! Na scenie gościli: Cammy, Patla

bor, Ksieżniczka Miyu oraz jej opiekun Larva, Lina Inverse, Naomi Armitage, Asuka z Evangeliona. Zwyciężyli - Cammy oraz Patla, otrzymując jako nagrodę oryginalne ceuloidy, na miejscu drugim uplasował się team Miyu i Larva (którzy o mało nie spalili sceny, stawiając w ogniu odnalezionego na konwencie shinigę o imieniu... Kawaii.), natomiast trzecie zdobyła Lina Inverse. Wszyscy uczestnicy wykazali się pomysłowością i sporym poczuciem humoru - gratulujemy! Nooo, ale gdy już przebrzmiały krzyki, oklaski i nadeszła godzina duchów, a wszystko wokół spowila ciemność, rozpoczął się długo oczekiwany seans - Evangelion True! Opracowany w polskich napisach kinowy film powstał na bazie



Witamy na First Impakcie!



Cosplay - ych dwóch szaleńców po prawej podobało scenę



Czy na widowni jest lekarz??

serii tv, zrobił na wszystkich spore wrażenie. Ale to jeszcze nie był koniec do końca było jeszcze daleko, chociaż wielu już musiało podierać powieki zapalkami. Długo jednak czekać nie trzeba było, bo tuż po północy ruszył długo zapowiadany Perfect Blue, który wprowadził na widowni perfekcyjne pomieszanie zmysłów - film został przyjęty entuzjastycznie. Korzystając z zastrzeżeń, sytuacji ogłoszono otwarcie konkursu wiedzy o serii Neon Genesis Evangelion. Walka była długa i zacięta, a gdy "evangelie" zakończono, ponownie zgasły światła, a na ekranie zagościło anime. Między innymi można było usłyszeć Tenchi Muyo Manatsu no Iwa, Slayers Specia (w polskiej wersji!), Supercop (Jackie Chan), Ghost in the Shell Report. I tak do białego rana.

Impreza była naprawdę udana i choć zaliczono kilka drobnych wpadek (a który konwent takowych nie ma?), było naprawdę miło. Pozostaje nam teraz czekać na Second Impact! Przecież nie można spać na laurach, gdy chodzi o byt całej ludzkości! Shinji! Pakuj się do Evi! Idziemy do boju!

Mr Jedi

FIRST IMPAKT, 14-15 sierpień 1999, Wrocław. Kontakt z organizatorami: Robi, tel. (054) 2343978 0604-136-551 http://banzai.wvi.pl

Cosmic Manga 2

24 lipca, słoneczny sobotni poranek. Sam środek wakacji. Zachęcani dobrym odbiorem pierwszej części imprezy zatytułowanej Cosmic Manga (patrz: Kawaii 99) przyjechalśmy do Wieniawy pod Radomian, aby wziąć udział w części drugiej, Cosmic Manga 2 odbyła się w tym samym miejscu co i pierwsza część imprezy. W zasadzie nie różniła się w jakiś szczególny sposób od swego poprzednika, tak jak i za pierwszym razem dominowała żywiołowość, pomysłowość i dobra zabawa. Całość nie miała żadnego szczegółowo zaplanowanego programu, co bynajmniej nie przeszkadzało w tym, aby bez przerwy coś się działo. Były liczne konkursy z bardzo atrakcyjnymi nagrodami (o czym za chwilkę), sala komputerowa, sala wideo, sala rysunkowa.



Zbiórka talentów w rytmie przebiegała z sukcesem. Nienawidzę, ale się nie dzielić.

(gdzie powstawały bardzo ciekawe prace rysowane przez fanów), natomiast w sali głównej, wyposażonej w komputer, sprzęt nagłaśniający oraz małą scenę, odbywały się wszystkie części, za tak powiem, oficjalne. W czym zawierały się również wspomniane już konkursy. Pierwszym z nich był konkurs poświęcony wiedzy ogólnej na temat mangi i anime (w którym to Mr. Hooz robił za jednoosobową grupę aktorską). Nagrodami były CD z muzyką z anime oraz kasety wideo (również z anime rzecz jasna, a jakże!). W konkursie rysowania było równie ciekawie, a zwycięzczyli - Anonimka Keli.



Było wiele okazji, aby zrobić sobie zdjęcie z fanami. Pierwsza esada po prawej, ta znana z fanów Kawaii uświetniła rysownicę - Jemima-ken (z małym sunowym stworzonkiem).

Barczyki, zgarnęła najprawdziwszy anibooki. Brawa dla organizatorów! Na imprezie można było natyć także klubowy, w którym oprócz takśców znalazła się przeżabawna manga pt. Czarodziejka z Radomia - autorce gratulujemy poczucia humoru! Dobrze robot! Chociażby właśnie dlatego warto natyć także fanzin - opraco polecamy! Nad całością czuwał od początku do końca tak jak i za pierwszym razem, Przemek Strzelczyk, który ponownie należał się brawa, gdyż człowiek ten udowodnił po raz drugi, że prowadzenie "chłopców czy może" nie straciło na aktualności i każdy z fanów jeśli naprawdę będzie chłopi, może zrobić coś podobnego w swoim mieście, do czego wszystkich Was serdecznie zachęcamy. Mamy nadzieję, że będziemy mogli gościć na kolejnych imprezach z serii Cosmic Manga.



Manga Natsu

W Bydgoszczy odbył się konwent "Manga Natsu" z Konwentem Fantastyki. Organizatorami: KONKAT - Sunoosh Klub Fantastyki oraz ANIMANGA.

Natsu, Natsu

Współorganizator

Współorganizator imprezy... przy wzięciu udziału w konkursie rysowniczym.

Współorganizator imprezy... przy wzięciu udziału w konkursie rysowniczym.

Współorganizator imprezy... przy wzięciu udziału w konkursie rysowniczym.

Współorganizator imprezy... przy wzięciu udziału w konkursie rysowniczym.

Współorganizator imprezy... przy wzięciu udziału w konkursie rysowniczym.

Współorganizator imprezy... przy wzięciu udziału w konkursie rysowniczym.



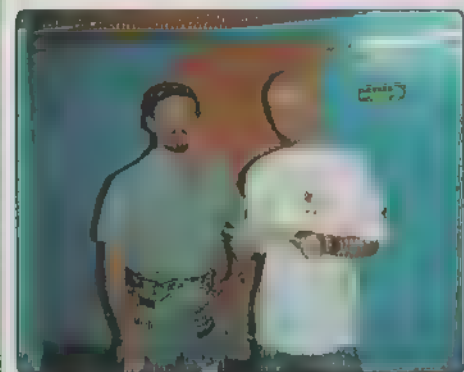
GDYŃSKI "ŚWIAT MANGI"

Oczami organizatora

Niebo (w sensie meteorologicznym) po raz kolejny okazało się łaskawą dla gdyńskiego imprezy "Manga no Seka". Po kilku dniach w pogodową kratkę przywitało uczestników błękitnym, niemal bezchmurnym niebem. Męscem, w którym odbyła się piąta już edycja tego spotkania fanów mangi i anime był budynek Polskie, YMCA przy ul. Zeromskiego.

Jak zawsze tłum przed i wewnątrz budynku. Nie spodziewanie skąpa ilość firm sprzedających wytwory japońskich rysowników. 28 sierpnia, sobota, godzina 11.00 w ekie start.

Teraz gdy piszę ten tekst jest już "po bólu" można się pokusić o podsumowanie imprezy określonej w trakcie poprzednich edycji jako największej w Polsce. Dotychczas oddawał się w takich wypadkach głos osobom odwiedzającym MnS. Można było pomarudzić na temat organizacji, sprzętu i towarzyszących zjazdów paneli. Tym razem postanowiliśmy spojrzeć na temat od strony kuchni i namówić do rozmowy któregoś ze sprawców. Było ciężko... Bronili się jak mogli, aż w końcu padło na Arkę Cicholin-



Demone i Arkady, czyli organ zatorzy na kilka minut przed godziną 0.

skiego "Arkadego", który (jak zgodnie oświadczyli jego koledzy) miał na głowie najwięcej, spraw ogólnie organ zacyjnych.

Kawaii: Widać, że wizja nie wyglądasz nieźle. Jakie wrażenia po MnS?



Członkowie Klubu Mangi Neko ze Szczecina.

Arkady: Było w porządku. Ldało nam się uniknąć bałaganu z MnS4. Ustaliliśmy, że projekcje kończą się o godzinie 22. Nikt nie koczował na sali, ale mógł spokojnie wypocząć w domu i wrócić w niedzielę ze świeżymi siłami. Dla przyjezdnych dostał się po-



Hoi YMCA

koje, w których można było schować rzeczy osobiste, a w nocy się przespać. Było kilka problemów, gdy posiadacz klucza od danego pokoju gdzieś zniknął. W przeciwieństwie do MnS4 obyło się bez problemów z alkoholem czy paleniem na terenie YMCA. Sprzęt nie zawodził, zbudowali nam porządek ekran i podest.

K: Przy takich okazjach warto spytać o frekwencję.

A: Zjawilo się około 300 osób. Spodziewaliśmy się trochę większej ilości ludzi, bo tylko w ramach rezerwacji mieliśmy zapowiedzianych ponad 300 gości. Z isty zjawila się nieco ponad połowa.

K: Po MnS 4 wiele osób miało sporo zarzutów pod kątem organizacji.

A: Niestety, były to zarzuty uzasadnione. Dotyczyło to m.in. czasu trwania poszczególnych elementów imprezy. Trudno było nad tym zapanować... Co chwilę ktoś wpadał. Zrobił to, zalał tamto. Trudno być w kilku miejscach naraz. Obecnie, mam nadzieję, udało mi się stworzyć odpowiedzialną grupę, które dawały sobie radę same. Szczególnie ekipa techniczna, która zajmowała się wyświetlaniem filmów. Sami dbali o sprzęt, pilnowali czasu... Prawie nie było zmian w planie projekcji...

K: Teraz o filmach. Czego mogą żałować ci, którzy do Gdyni nie dotarli?

A: Hmm... Na pewno projekcję pierwszego, moim zdaniem, poważnego tłumaczenia "Mononoke Hime". Decyzja o projekcji zapadła w nocy z soboty na niedzielę. Prócz opórnego geniocka a problemem okazał się videoscop, który mimo dobrej



Budynek YMCA Gdynia i wspomniane niebieskookie niebo.

jakości podbijał nieco kolory i zbyt je przejaśniał. Poza tym oczywiście "Nausicaa". Udało nam się ją zsubnować i wyszło to dobrze. No i "Laputa", ale ta pochodziła od Rob na i można by miejscami dyskutować. To jego wersja i jego tłumaczenie. Pokazaliśmy "Berserka" - to nowa seria, choć może trochę miejscami zbyt brutalna. Mimo, że zapowiadaliśmy dwa odcinki, ze względu na nieistnienie ich rodziców zdecydowałem, że poszedł tylko jeden. Coś jeszcze?... Może "Tenchi Muyo in Tokyo" - zupełnie nowa rzecz.

K: Jak twoim zdaniem bawili się uczestnicy?

A: Chyba nieźle. Tak myślę... Udało nam się za pewnić sporo ciekawych filmów. Zawiodł konkurs muzyczny, ale ilość uczestników była zbyt mała. Chyba udało się cosplay... Nie miałem czasu tego obserwować, ale poziom był niezły.

K: To co od razu się rzucało w oczy to małe zainteresowanie firm sprzedających mangi i anime

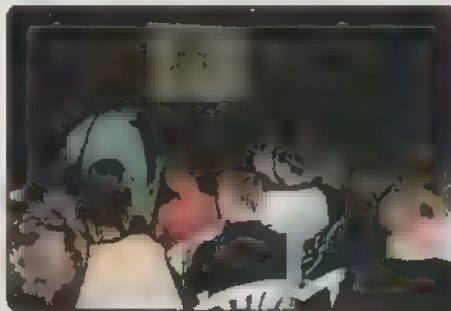
A: Rozesłałem zaproszenia do wszystkich, których adresy posiadaliśmy. Niestety termin nałożył się z Polconem. RAR przygotowywał się na to od dawna. Magazyn tłumaczył się uczestnictwem w "Dniach Japońskich" w jakimś biurze, nie określonym miejscu. "JP Fantastica" mogła się pojawić jedynie z "Czarodziejkami", bo "Akira" im się skończył. Niestety również nikt nie dojechał. Dopisał jedynie "Comics Universum" i Mr Root. Ten ostatni przywoził filmy i mangę po promocyjnych cenach.

K: Wiem, że za chwilę macie spotkanie w gronie organizatorów. Podsumowanie imprezy?

A: Jak najbardziej. Pogadamy... Podsumowanie przychodów... rozchodów... odchodów (śmiech).

K: Czy nie warto by się zastanowić nad lepszym zgraniem imprez na terenie kraju? W tym roku kilka z nich niemal wzięło na siebie.

A: Niestety faktycznie okresy między nimi były zbyt krótkie. W naszym wypadku sporo zamieszania narobił Robin z "First Impact". On zapowiadał się na koniec lipca, my na 15 sierpnia. Na początku lipca wyszło jednak, że Robin ma umowę z właścicielami sali we Wrocławku. Zawiodły terminy, a on już wszedł



No i zaczęło się...

w to finansowo i musiał się wywiązać... Trudno, musiałem mu przyznać rację... No, ale na koniec sierpnia zrobił się tłok... On Bydgoszcz, my

K: No i tradycyjnie na koniec... Co z MnS numer 6?

A: Zastanawiamy się czy jest sens robić tak duże rzeczy częściej niż raz do roku. Na pewno łatwiej jest się wtedy przygotować. Można zadbać o sponsoring. Istnieją różne firmy. Urząd Miasta, Wydział Kultury... Pisma o wspomnienie trzeba składać odpowiednio wcześniej.

K: Czyli kalendarzowo rok 2000?

A: Namawiamy nas na wcześniejsze terminy. Być może w ferie.

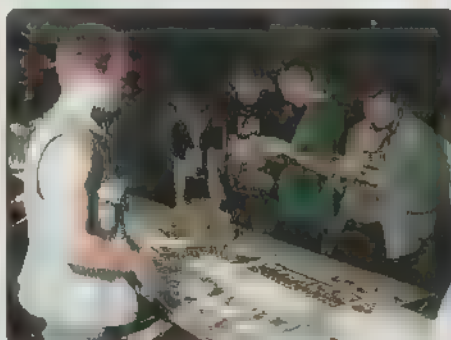
K: Oby słowo ciąłem się stało... Dziękuję za spotkanie i czekamy na MnS6.

A: Dziękuję

Z Arkim Cicholinskim rozmawiał:

Darek Styra

ŚWIAT MANGI 5 - 28-29 sierpień Gdynia - YMCA. Kontakt: Demonek (Tomek), tel. (058) 671-62-50, 0602 66-24-09 (prośbę Wrocław), 0501 17-84-95 (prośbę Siewka), e-mail: toclis@box43.gnet.pl, WWW: http://www.gdynia.tds.pl - gabriel.



"Comics Universum" nie zawodzi!

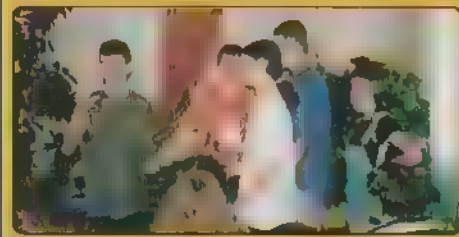
Zadupie 99

Na dni trzeciego i czwartego lipca bieżącego roku zarządzono w Polsce pierwszy obóz treningowy NERVu, określony kryptonimem Zadupie 99. Nazwa ta co prawda niewiele się z tematem przewodnim kojarzy, ale za to w pełni oddaje lokalizację obozu. Ze względu na jej tajemność powiem tylko tyle, że do najbliższego sklepu było jakieś dziesięć kilometrów, wokół szumiał las, a o bezpieczeństwie bunkra dbali jak najbardziej zrzędyściownicy z jak na, bardziej prawdziwą bronią długą zwaną popularnie kalaszami. Uczestnicy szkolenia wybierani byli na zasadzie "kto pierwszy - lepszy", a ze względu na nieprzekraczalny limit siedemdziesięciu dusz trzeba się było



Typowi kadeci w trakcie szkolenia

wykazać nie lada refleksem. Nie był to zresztą warunek jedyny, wymagane było także wielkie samozaparcie - z Wrocławia do Sokołki jechało się jakieś czternaście godzin... ale było warto! Myślą przewodnią było bowiem: ponowne rozbudzenie (jakby ktoś przez przypadek kiedyś zwał) zamilowania do anime, ludzkiej mangi. W roli głównego "rozbudzacza" wystąpił tutaj duży kolorowy telewizor wraz z podłączonym doń magnetowidem oraz sala z krzesłami. Nie brzmiało to może okazale, ale przy takiej liczbie uczestników rzutnię czy sala kinowa wcale nie były potrzebne. Zresztą i tak najważniejsze było to, co na tym ekranie puszczano! A w tej dziedzinie o żadnej zaściankowości mowy nie było: w pierwszym rzucie poleciały takie tytuły jak DNA², Golden Boy, Slayery, czy Lupin III! Na deser zaserwowano zaś Whisper of the Heart oraz Weiss Kreuz (w wersji japońskiej, bo innej jeszcze nie ma) organizując w międzyczasie dwa konkursy - ze znajomości fragmentów co bardziej znanych anime oraz towarzyszącą im muzyki. Zwycięzcy i



Wytlumaczenie zasad konkursu wcale nie było takie proste

finałisti zostali obdarowani kubkami, plakietkami zwiastującymi, z szeroko rozumianą tematyką Evangeliona. Po projekcjach (trwały z przerwami, na konkursy, od 9 rano do 23 non-stop!), organizatorzy postanowili kadetów rozruszać i zaryzykować coś w rodzaju dyskoteki. Pomysł spotkał się jednak z bardzo średnim przyjęciem i po godzinnej zabawie w łapanie "chętnych" oraz ucieczkę tychże na świeże powietrze, przystąpiono do przedostatniego punktu programu: "Nocy z hentai". Był to zresztą jedyny sposób na zaciąganie ludzi do środka (za kilkanaście kadetów zdążyło się już w międzyczasie natknąć na ochronę...), choć o waleniu do środka drzwiami i oknami mowy nie było - oż podróż i wyczerpujący program dzienny dawały już o sobie znać. Około trzeciej nad ranem przystąpiono do ostatniego punktu zajęć, czyli koncertu zwycięzcy. Został on zdominowany przez kolejne epizody Slayersów (puszczone zostały chyba wszystkie, którymi dysponowano!) oraz kończące imprezę Those, Who Hunt Elves. Na sali projekcyjnej zastępującej niektórym także sypialnię zostali już zresztą tylko najbardziej wytrwali, pozostali zaś "gdzieś się porozlazili". Projekcje anime nie były jednak jedyną atrakcją. Dla chętnych dostępny był bowiem także kąpiel z mangami, a przedkładaający trening fizyczny nad umysłowy mogli wziąć udział w zmaganiach z piłką, dwoma bramkami i rolach głównych. W sumie Zadupie 99 nie było więc... i konwentem typowym, ale jeśli ktoś przyjechał tu... wszystkim po to, by oglądać anime, zawieść się nie może. Z tego też powodu już teraz poszukiwana jest nowa lokalizacja imprezy - bo przyszłoroczna frekwencja, przy tym sukcesie, będzie na pewno dużo większa.

Allor

Tenno - niebański władca. Tak właśnie brzmi dosłowne tłumaczenie oficjalnego tytułu japońskiego monarchy. Określenie mikado (mi-ka-do czyli wielka czcigodna brama) jakim posługiwano się jeszcze w XIX wieku zanikło, już zupełnie i używa się go zdawkowo jedynie w literaturze (najczęściej, w poezji). Podobnie zresztą jak chrześcijańskiej formy słowa "niebański władca" - ten-si (syn nieba).

podbił Koreę. Cesarzowa stanowiła zresztą jedną z najbarwniejszych postaci prehistorycznych władców Yamato. Pisyaliśmy o niej z okazji Dnia Kobiet w roku '98. Niesprawiedliwością jest, że historycy nie zaliczyli jej w poczet władców, a uznali jedynie za regentkę. Drugą postacią z którą możecie się często spotkać jest tenno Nintoku, który rządził w Naniwa (Osaka). Podobno zniósł wszystkie podatki, gdy zobaczył nędzę swojego ludu i sam żył w niedostatku

na wzorach Państwa Środka. Na podobnych zresztą regułach oparto życie dworu cesarskiego formując co się dało od strojów i sposobu składania ukłonu, do składu świąt poszczególnych dostojników włącznie. W tym okresie autorytet władzy cesarskiej zaczął mocno podupadać. Do łask doszło duchowieństwo buddyjskie i przykładowo mnich Doki będący doradcą cesarzowej Koken miał władzę równą najpotężniejszym ministrom

TENNO czyli BOSKI WŁADCA BEZ NIEBA...



Cesarz Hirohito w otoczeniu rodziny w Nowy Rok. Siedzący od lewej: następczyni tronu księżna Akihiko, JCW Hirohito. Drugi od prawej stoi obecny następca tronu, księżna Hiro (obecnie Naruhito).

HISTORIA...

Pochodzenie japońskich władców ginie w legendarnej pomroce dziejów, a jego sytuacja w państwie, mimo czci jaką mu oddawano, zmieniła się w zależności od tego kto akurat dzierżył w ręku władzę wojkową.

Za pierwszego cesarza w dziejach Japonii uważa się księcia Iware (Iwarehiko) będącego prawnukiem bogini słońca Amaterasu. Ów wojowniczy arystokrata wyruszył z południowego Kyushu z ziemii Hyuga, by podbić wschodnich barbarzyńców. Swoją kampanię zakończył szczęśliwie w 660r. p.n.e. i w miejscowości Kashihara (pref. Nara) założył stolicę świeżo zdobytego państwa, któremu nadał nazwę Yamato. Sam oczywiście przyjął godność cesarską (za oficjalną datę tego wydarzenia przyjęto 11 lutego). Do historii przeszedł jako Jimmu.

Z okresu archaiczności w historii Japonii wyróżnia się szczególnie dwaj władcy. Cesarz Ōjin, który mimo, że tak naprawdę nie zrobił nic, rządzeniem boskim w łonie swojej matki cesarzowej Djingo

do czasu aż uznał, że sytuacja się poprawiła.

Chociaż potomkowie słonecznej bogini niezaprzeczalnie cieszyli się ogromnym autorytetem i ich władza nie podlegała dyskusji to jednak państwo rozrastało się i kierowane nim zaczynało być rzeczą skomplikowaną i niełatwą. Skutki tego były takie, że kolejni cesarze zaczęli popadać w zależność od lokalnych wielkich rodów, które stanowiły coraz potężniejszą siłę militarną.

W 710 roku n.e. Nihon (Yamato przestało być oficjalną nazwą państwa podczas panowania cesarza Tenchi) uzyskał pierwszą stolicę z prawdziwego zdarzenia. Stała się nią Nara. Oczywiście dotychczas też istniała stolica. Siłą rzeczy było miejsce skąd rządził władca. Tyle, że po jego śmierci uznawano takie miejsce za nieczyste i szukano nowego miasta. Nara została zaprojektowana z rozmachem

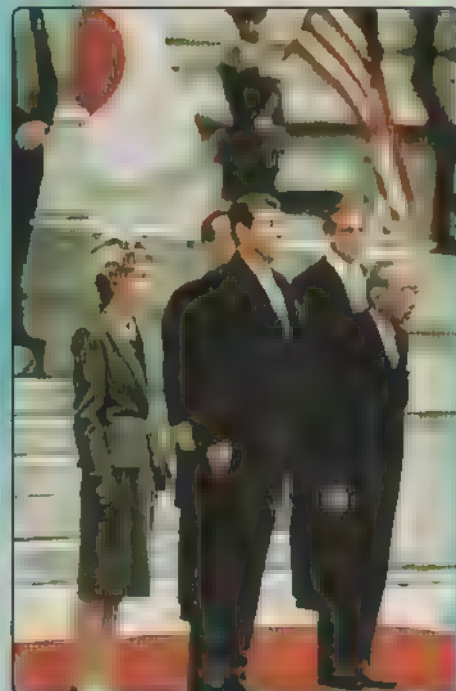
Doprowadziło to do tego, że uznano kobiety na tronie Nihon za "element wysoko ryzyka" i musiało minąć niemal 1000 lat nim na tronie Japonii ponownie zasiadła przedstawicielka płci pięknej.

Albo powróćmy do wczesnego średniowiecza. Rządzący wówczas ród Fujiwara doprowadził do tego, że na tronie osiadł cesarz Kammu. By odsunąć się od kręgów klasztorów buddyjskich władca zdecydował się na przeniesienie stolicy do Nagaoka a w końcu zdecydował się na budowę od podstaw nowego miasta nazywanego "stolicą spokoju" Heian-kyō (obecnie Kioto), które pozostało stolicą cesarską aż do 1868 r. Był to okres gdy cesarz wciąż mocno dźwżył władzę w swoich rękach. Kammu przeprowadził między innymi szereg pacyfikacji, które oczyściły kraj z niesformnych grup osadniczych i zepchnęły ludy Ainów na Hokkaido. Od czasu Kammu postać cesarza zaczęła się chylić do roli marionetki. Do władzy ponownie doszły potężne klasztory buddyjskie. Wykorzystywano również niebezpieczny precedens możliwości abdykacji cesarza. Możliwość z rodu Fujiwara osadzali na tronie 5-10-letnich chłopców i zmuszali ich do ustąpienia nim osiągnęli pełnoletniość lub umocnił się na tronie. Tenno stał się bardziej symbolem religijnym, niż konkretną siłą. Do jego obowiązków należało projektowanie strojów uroczystości i pisanie poezji.

Nic nie pozostaje jednak bez echa. Wyspecjalizowani w intrygach dworskich Fujiwara zostali odsunięci od władzy przez walczące o sukcesję rody



Następca tronu z małżonką w dniu ślubu.



Cesarz Hirohito w towarzystwie prezydenta Reagana.



Cesarz Meiji

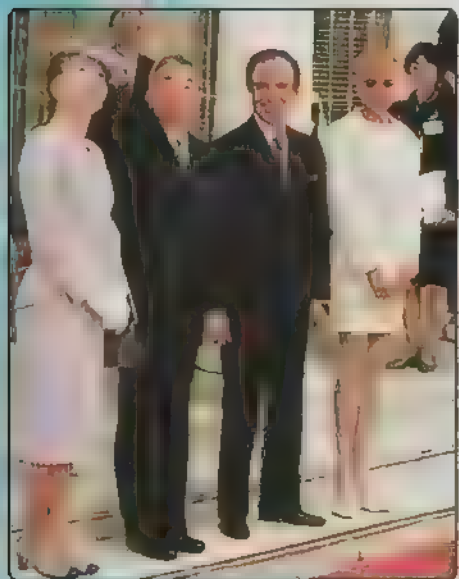


Cesarz Meiji podczas manewrów

TERAZNIEJSZOŚĆ...

Taira i Minamoto. Początkowo triumfujący Taira (lub Heike) po bitwie pod Dan-no-ura w 1185 r. został wypięci w pień przez Minamoto (lub Genji). Minamoto Yoritomo, sięgnął po najwyższy urząd wojskowy, który zapewniał mu, mimo pozornego poddaństwa najwyższej władzy cesarskiej, nieograniczoną władzę w kraju. Został Se-i tai-shogun, czyli "wielkim hetmanem dla podboju dzikich". Rozpoczęły się rządy bakufu. Władzę kolejno obejmowały potem rody Hojo, Ashikaga, Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi i w końcu rząd Tokugawa. Z tego rodu pochodził ostatni shogun w dziejach Japonii - Yoshinobu, który 15.12.1867 roku złożył rezygnację z urzędu na ręce wstępującego na tron tenno Mutsuhito, czyli późniejszego Meiji. Co działo się w epoce Meiji i dlaczego ten właśnie cesarz jest uznawany za wybitną postać w historii nowożytnej Japonii napiszę już wkrótce. Jego wnuk tenno Hirohito po przegranej przez Japonię wojnie zmuszony został dnia 1. kwietnia 1946 roku do kroku, który spowodował w Japonii szok. Wyrzekł się swojego boskiego pochodzenia. Japonia z monarchii stała się monarchią konstytucyjną, a władca z osoby "świętej i nieetykietnej" stał się "symbolem państwa, jedności narodu".

Obecnie cesarz nie posiada żadnej władzy w zakresie bezpośredniego sprawowania rządów. Mianuje i desygnowanego przez parlament premiera i desygnowanego przez gabinet prezesa Sądu Najwyższego. Ponadto ogłasza w imieniu narodu (za



JCW Akihito podczas zagranicznej wizyty

aprobatą gabinetu) poprawki do konstytucji, prawa, dekrety, traktaty, zwołuje parlament, zarządza wybory powszechne, przyznaje odznaczenia, spełnia funkcje reprezentacyjne.

Czy wiecie, że japońska dynastia jako jedna z nielicznych, a obecnie bodaj czy nie jedyna, może się poszczycić nieprzerwaną linią genealogiczną? Tak, tak... Obecnie panujący Jego Cesarska Wysokość Akihito, może bez zmyślenia oka oświadczyć, że jest w linii prostej potomkiem legendarnego Jimmu.

Chc. albyśmy obecnie napisać coś o władcach, którzy siedzieli na tronie cesarstwa "za moich czasów"...

Nieżyjący już cesarz Hirohito urodził się w Tokio 29.04.1901 roku. W czasie swojego panowania osiągnął dwa rekordy. Był najdłużej żyjącym (87 lat) i najdłużej panującym (62 lata) władcą Japonii. Jego żona Jej Cesarska Mość Cesarzowa Wdowa Nagako urodziła się w Tokio 06.03.1903 roku jako najstarsza córka księcia Kuni i wyszła za mąż za ówczesnego następcę tronu 26.01.1924 roku. Dwa lata potem w grudniu została cesarzową Japonii.

Jego Cesarska Mość Akihito urodził się 23 grudnia 1933 jako piąte dziecko, ale pierwotny syn cesarza Hirohito noszący pośmiertnie imię Showa (*) (oświecony pokój) cesarzowa Nagako Młodszym bratem Jego Cesarskiej Mości jest księżem Hitachi. Jak każda tradycja, młody następca tronu w wieku trzech lat został oddany na wychowanie szambelanowi i wyznaczonym opiekunom. Wykształcenie JCW Akihito odebrał w Japonii na Uniwersytecie Gakushuin. W kwietniu 1959 roku, jako następca tronu poślubił Shodę Michiko (obecnie Jej Cesarską Mość Michiko). Ślub ten był szokiem dla opinii publicznej, bowiem Jej Cesarska Mość, mimo że pochodziła z rodziny mającej, to jednak nie miała nic wspólnego z arystokracją.

Jego Cesarska Wysokość wstąpił na tron 12 li-

stopada 1990 a dla ery swojego panowania przyjął nazwę "Haisei". Jest 125 cesarzem w historii Japonii.

Para cesarska ma troje dzieci. Urodzony w 1960 roku Jego Cesarska Wysokość Następca Tronu Naruhito (wcześniej książę Hiro). Książę Hiro jako pierwszy następca tronu nie został odebrany rodzinie i był wychowywany w pałacu. Również jako pierwszy w historii kształcił się za granicą, w Anglii. W 1993 roku poślubił On Owada Masako, córkę ówczesnego wiceministra spraw zagranicznych. Zatem idąc w ślady ojca nie szukał żony wśród arystokracji. Następca tronu jak na razie nie posiada potomstwa.

Jego brat książę Fumihito urodził się w 1965 roku. W czerwcu 1990 przyjął tytuł księcia Akishino i poślubił Kawashima Kiko, córkę profesora Uniwersytetu Gakushuin. Książę para ma dwie córki. Osmioletnią księżniczkę Mako (pierwszą wnuczkę Ich Cesarskich Mości) i pięciolet-

nią księżniczkę Kako. Trzecie dziecko pary cesarskiej jest urodzone w 1969 roku księżniczka Sayako. Jej tytuł to Norino-Miya.

Chciałbym zaznaczyć, że po zniesieniu tytułów lordowskich po II Wojnie Światowej tytuły książęce należą się jedynie najbliższej rodzinie cesarskiej. Pięć piękna rodziny cesarskiej, po zamążpójściu traci prawo do tytułu.

Prywatnie Jego Cesarska Mość Akihito uchodzi za osobę raczej niesmiałą. W kręgach naukowych uchodzi za specjalistę w wydziejonej tematyce biologii morskiej. Prawdopodobnie ma to po ojcu, który dął się poznać jako znawca i badacz w tematyce poznawania życia podmorskiego, fauny. Ale to nie wszystko. Jego Cesarska Mość pasjonuje się również muzyką, a cała cesarska rodzina dzieli nie mu w tym sekunduje.

Jego Cesarska Mość jest świetnym wiołonczystą, jego małżonka akompaniuje mu na harfie. Książę Naruhito gra na altówce, jego brat na gitarze, a księżniczka Nori na fortepianie. Bywający dworu twierdzą, że nieraz pałac rozbrzmiewa dźwiękami improwizowanych koncertów Griega, Mozarta i Beethovena. Jak to okresił główny szambelan dworu, Yatsuo Shigeta - "Rodzina cesarska jest rodziną pełną słodkiej muzyki".

Darek Styrna

(*) - Pisałem już o tym nie raz, że każdy cesarz obejmujący tron przyjmuje dla okresu swoich rządów jakąś nazwę (hasło będące myślą przewodnią ery). Najczęściej jest ona potem przyjmowana jako imię pośmiertne władcy i tak tenno Mutsuhito (dziś cesarz Hirohito), jest bardziej znany jako Meiji.

Regulami

Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
W głosach musimy podać adres i imię po jednym
głosie na dowolne listy, czyli np. używając jednego
koperty "lista przebojów", "lista anime", "lista mangi" itd.
Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą
brano pod uwagę.
W głosowaniu mogą wziąć udział tylko osoby z przykrajowym
adresem (lista przebojów), wyjątek z szablonem.

Redaguje: Mangosia

TOP TEN MANGA

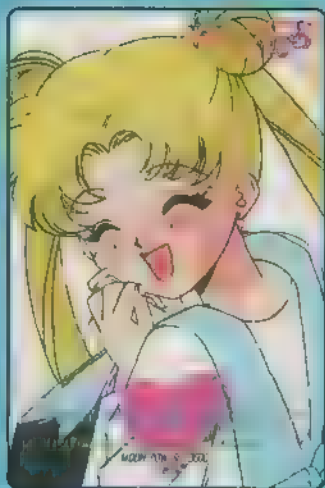
1. Neon Genesis Evangelion
2. Sailor Moon
3. Dragon Ball
4. One Piece
5. Tenchi Muyo
6. Yu Yu Hakusho
7. Slayer
8. Oregon Bell
9. Akira
10. Ranma 1/2



Neon Genesis Evangelion z Gaiass, 10 płyt, wyd. w. Tokyo NAS

TOP TEN ANIME

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____



Piszę w związku z listem Erato-chan z Kleic (Kawa-
wa 5.99). Jestem ogromnie poruszona tym, co
przeczytałam i - choć wypoczywam na koloniach
własnie zaczęła się cisza nocna - od razu po
przeczytaniu tego listu zasiadłam do stołu i pisałam do Was.
Otoż ja też jestem z woj. świętokrzyskiego i też brałam
udział w olimpiadzie polonistycznej w bieżącym roku.
Jednak mi udało się znaleźć w gronie laureatów i bez
egzaminów przyjeżdżam do Was, do klasy humani-
stycznej. Ja tak samo jak Erato-chan, również ułarcie
od września robiłam powtórki, czytałam podane lektury,
jestem pewna, że ona wie o ojczystym języku nie mniej
ode mnie. A jednak jak widać - nie tylko wiedza się li-
czy. 10 kwietnia rzeczywiście odbywał się I (pisemny)
etap konkursu i być może nie uwierzycie, ja wybrałam
ten sam temat, co Erato-chan i również chciałam pisać o
M&A. Jednak pomyślałam o tym, jak otoczenie podcho-
dzi do moich zainteresowań "bajek", "obrazków" i "oza
rodzinek". Zrezygnowałam. Napisałam bardzo obszerną
wierszowaną w połowie pracę na temat "Jaką historię
opowiadałby kamień, gdyby umiał mówić?". Dostałam
za nią 45 pkt. 8 maja odbywały się eliminacje II etapu
olimpiady. Tam też dowiedziałam się, że pewna osoba
otrzymała za pracę pisemną 9 pkt /50 możliwych. Był to
na słabszy wynik. Tak bardzo było mi żal tej osoby, gdyż
wiedziałam, że ciężkie, pracy wymagało dostanie się do
finału. (Erato czy my nie spotkałyśmy się czasem w
SP11?) Gdybym wtedy wiedziała, o czym była ta praca
to Erato biegłabym za tobą po całym budynku szkoły
(jak trudno mi znaleźć w pobliżu fanów M&A). Uważam
za "Komisję" jest co najmniej ograniczona. Erato nie
pękaj! Jeżeli jesteś dobra, to do Twojej wymarzonej szko-
ły Cię przyjmą. Życzę Ci tego. Bardzo proszę Cię o kon-
takt (a także wszystkie osoby za zainteresowane tematem).

Arenis, Kozubów 139, 28-400 Pniewów

(...) Ostatnio usłyszałam stwierdzenie pewne-
go amanta o nieokreślonej, osobowości, wy-
glądzie zewnętrznym. Otoż (zacytuj)
"Manga jest dla gejów" (...). Ngdy nie my-
ślałam o tym w ten sposób. Ja mogę z pełną świadom-
ością zaświadczyć, że gejem nie jestem, więc
widocznie gość nie zdawał sobie sprawy, że swoją
omyłkością. Niestety jest jeszcze wie u takich nieświad-
omych ziomków, którzy myślą podobnie. Byłam
świadkiem perfidnego poniżania nieznanego mi, do-
tychczas kolegi, który został przyłapany na kupnie
"Kawaii". Znać się trochę na psychice ludzkiej, (w tym
przypadku niezbyt rozwiniętej i skomplikowanej) po-
stanowiłam wyratować z opresji nieszczęśnika. Krzyk-
nęłam (nie za głośno): "Ładnie to tak kupować pisma
z gołymi babkami?" publika zamilkła. W głowach
napastników zajaśniała tylko jedna myśl - "Gole BAB-
KI?" Chyba instynkt ich ponosił, ponieważ wyrwali
biednemu koledze "Kawaii" i z pasją zaczęli szukać
panienek. Ich zgłodniałe oczy zatrzymały się na May
(Kawaii 18). Nie będę przytaczała komentarzy. Trochę
zawiedzeni napastnicy (że Maya była ubrana i miała
zielone włosy) oddali wreszcie łup ("Kawaii" w strzę-
pach) i odeszli pomrukiując coś nieśmiało. Zapoznałam
się z nowym kolegą, który był trochę zszokowany (w
końcu uratowała go kobieta - a powinno być na od-
wrot, no nie?) Okazało się, że ma pokazną kolekcję
anime (więc się opłaciło). (...) Tak więc chcę, jeszcze
tylko pozdrowić redakcję (ja się nie podziwiam...) i z
przykrością stwierdzić, że chomik śmierdzi.

Kei W.

Hę! Noco, moja droga. A kto ci je kazał w-
ać, co? Po takim tekście, to będziesz mu-
siała ratować z opresji siebie - Alfred! Poczekał!
Zostaw ten kłódka! Powiedziałam!

[...] 9 dni temu były moje urodziny. Nie mogłam
zrobić imprezy, zaprosić koleżanek, bo wy-
chwały... Spędziłam ten dzień w towarzystwie
najbliższej rodziny. Za to dostałam OAV "Sol
Bianca" część 1/2 (jesteś kochany Tato!). Nawet mój Brat
zrobił mi niespodziankę - kupił mi grę. Kocham moją ro-
dzinę, bo akceptuje moje hobby (moja Mama uwielbia
"Sailor Moon" cały senal ogląda razem ze mną, podo-
bają się jej również moje rysunki) i nie uważa mnie za
zdręcienną (mój Brat z kolei nie lubi "SM", ale "E-Ha-
zard" i "Tenchi Muyo in ove" ze mną obejrzał, padł ze
śmiechu z M-hoshi). Moja Mama bardzo Was lubi, chętnie
nie czyta artykułów o Japonii. Powiedziała, cytując: "W Ka-
wai, pracują mądzy ludzie - nie to co w tych "biłli" -
cenzura tytułu - dop. red." innych pismach kobiecych.
Dziwnie, że takie gazety utrzymują się na rynku, a Kawaii
nie. Co Wy na to? (...)

Sayuri, Warszawa

A my na to, jak na to. (...) A tak poważnie - dzę-
kujemy Mamie za ciepłe słowa, a Tobie życzy-
my z okazji Twoich urodzin wszystkiego co
najlepszego i najbardziej mangowego na świecie.
Pozdrawiamy również resztę Twojej rodziny!

(...) Piszę do Was, ponieważ chciałam Wam po-
dziękować za udostępnienie nam (ty manga-
manki) adresu Klubu Korespondencyjnego
w Japonii. Napisałam list do tego klubu, przed
stawiając się w nim i opisując swoje hobby (manga i
anime). Przez cztery następne miesiące, codziennie nie-
cierpliwie oczekiwałam odpowiedzi. Gdy tylko "letterman"
wkładał korespondencję do skrzynki, zbiegałam z dru-
giego piętra na dół (mieszkam w bloku), by sprawdzić
czy przypadkiem to nie list z Kraju Kwitnącej Wiśni. Otwia-
rałam skrzynkę drżącymi rękami. Ale na ogół okazywało
się, że to tylko rachunek za telefon. Wtedy wracałam zre-
zygnowana do domu. Jednak moje oczekiwanie opłaciło się.
Tego szczególnego dnia (8 lipiec 99) byłam u babci. Na-
gle zadzwonił telefon, a ja podniosłam słuchawkę: Ja
Słucham, Mój brat. Beata? Ja - Tak. Mój brat. Mam
dla ciebie wiadomość (w tej chwili mama zabrała brata
słuchawkę). Mama. Zaczekaj, ja powiem Beacie. Cze-
kałaś na to! Ja - Na co mam? Mama. Dostałaś list z
Japonii od Tomoko, ale nazwiska nie umiem odczytać
(w tej chwili wydałam z siebie donośny okrzyk radości).
Na następny dzień mama przyjechała do babci i wręczy-
ła mi list. Nie mogłam uwierzyć. (Napisała do mnie To-
moko Tawajiri, 16 lat). Spelnio się dzięki Wam moje
marzenie. Za co wam po stokroć dziękuję i składam ni-
ski pokłon.

Beata "Betty-san" Iwanowicz, Kraków

Aż nie ma za co - możesz podziękować tylko
sobie, przecież to Ty napisałaś list, myśmy tyl-
ko, podałaś adres. (...) A tak na marginesie, dla
wszystkich, którzy mają zamiar wysłać list do
japońskich klubów korespondencyjnych, przypominamy
że adres znajdziecie w rubryce "Z kraju i ze świata" w
Kawaii 18 oraz w KSK (ist. Jowity ze Szczecina) w Kawaii
20. Mniej korespondencji.



Rys. Marzena Kuczyńska



1998-1999

£ Wide & ample Jists

My również mamy taką gorącą nadzieję i bardzo jesteśmy рады, że tak prostą rzeczą jak umieszczenie czyjegoś adresu, na łamach czasopisma mogliśmy sprawić komuś radość. Serdecznie pozdrawiamy Ciebie i wszystkich Twoich korespondentów.

Pragnę serdecznie Wam podziękować. Dzięki Wam jestem bardzo szczęśliwym. Nazywam się Madeleine-Ch. Aumasson i w poprzednim numerze Kawioli został wydrukowany mój list. Napisałam go do Was, ponieważ szukałam w Polsce przyjaciół. Słabo znam język i było mi bardzo trudno. Opisałam swoją historię, podróż do Indii i powrót do Francji. Teraz wyjazd do Polski i pracę moich rodziców w konsulacie. Naprawdę nie spodziewałam się, że mój list zostanie wydrukowany. Bardzo za to dziękuję. () Wiadomo, są wakacje. Od ich początku (a zaczęłam ja 1-go czerwca) jestem w podróży. Wróciłam dokładnie 13-go sierpnia z Cypru (to był piątek 13-go!) i okazało się, że u mnie w pokoju znajdują się dwie torby istow. Jak je przeliczyłam i doszłam do 700, to nie mogłam w to uwierzyć! Aż tyła osób przeczytało mój list i chciało do mnie napisać? A może to ta miła odpowiedź Redakcji, zamieszona pod istem, tyle zdziwiała? Jestem bardzo szczęśliwa z tego, że Polska okazała się cudownym krajem, pełnym tak miłych i skorych do pomocy ludzi. Nie ukrywam, że kilkakrotnie otrzymywałam niemiłe listy, jakieś żarty, ośmieszanie. Ktoś nawet napisał, że skoro Polska mi się nie podobaa, to żebym się a do "zabojaków". Inna osoba przekazała mi kilka komiksów po francusku. Byłam pewna, że to miły pomówek ale okazało się, że mam je tłumaczyć. Osoba ta podała tylko swój pseudonim, nie pisząc listu, nawet nie dołączyła znaczka zwrotnego. Łatwo się domyśleć, że odesłałam je tak jak dostałam, bez niczego. Wiele osób było zdania, że Madeleine to tylko mój pseudonim. Ale mimo wszystko bardzo się cieszę z listami! Czasem zarzucało mi, że jestem roztrągnięta w odpisywaniu i że nie mam głowy jak komputer, nie odpowiem na wszystkie pytania, a poza tym muszę sama czytać i pisać listy bez pomocy. Cieszę się, że tak wiele fanek lubów do mnie napisało, myślę jednak że lepiej, należąc do jednego, niż do 78 (bo tyle się zgłosiło). Bardzo jestem szczęśliwa, że napisał do mnie Grzesiek Staniszewski (a jest o 8 lat starszy!) i Ania Pasik, Magda Brandt i jej fanki lub, czy Krzyszek Churski. Jest takich jak oni - osób niewiele, ale dzięki nim dowiedziałam się, że w Polsce można znaleźć miłe osoby, chcące się zaprzyjaźnić ze "Smarkulą z Francji". Bardzo się cieszę, że dla wielu osób nie ma znaczenia to, że ktoś nie jest z Polski, nie zna dobrze języka i będzie odpisywał z pomocą innej osoby-tłumacza. Dziękuję, że tak wielu z czytelników pamiętało o znaczku zwrotnym, w przypadku ponad 700 listów to po prostu zbawienie! Nie chciałabym, aby list ten był za długi, dlatego będę już kończyć. Z całego serca pragnę jeszcze raz podziękować za to, że dzięki "Kawoli" poznałam w Polsce bardzo dobrych i życzliwych ludzi. Dziękuję.

Madelene-Chantal Aumasson

Naprawdę nie ma za co, bardzo nas cieszy to, że poiscy fan- tak licznie odpowiedzieli na Twój list, a zatem to właśnie im należą się podziękowania. Pozdrawiamy Madelene oraz wszystkich tych, którzy okazali jej życiwość, dziękujemy wam bardzo

Niech przeklęty będzie dzień, w którym wzięłam
tą gazetę do ręki!! - **zwierzenie.**
Ten, kto dotknął tej skarbnicy mocy tajemnej,
nie zazna spokoju! **przeestroga.**

Pisze ten list z tych samych powodów, co mni, padłam ofiarą choroby zakaźnej, przenoszonej przez Wasze cud-
ne, niepozorne piśmko. Mam typowe objawy nie-
stępe, nie jem, nalogowo oglądam anime i czytam mangi.
Jeszcze uzależniona od Kawali, a w mojej głowie cały czas
jakieś inne kawali parientki z zielo-
nymi włosami. Nie znalazłam jeszcze antido-
ty, chyba z 30 dni zagoiło mi to w łoscie co?!!

He he, he, he... no to witaj w klubie droga Minako
Zapewniam Cię, że w redakcji są jeszcze bar-
dziej zakręcone indywidua, ności (i nie mam tu
na myśli Alfreda). Gdybyś tylko zobaczyła róż-
nowce pomponki z mangowym
oczymi wajające się po biurkach
(ja nie żartuję!), lub zielone
jifolucki, śledzące w pu-
dółkach z zieloną
herbatą (to rów-
nież nie żart!),
to byś uznała,
że Twoja
życia jest
bardzo nor-
malne... ;) W każdym razie Alfred
właśnie wyraził chęć poznania
jednej z tych fruujących pa-
nienek z zielonymi włosami -
da się to jakoś załatwić? He?

(.) Wszyscy mówią (piszą) coś o swoich rodzicach (dzieciach) to ja też skorzystam z okazji. Moi rodzice na początku postawili mi ultimatum - albo te twoje bajeczki, albo filmy po dwudziestą. Myśleli, że wybiorę to, co teoretycznie każdy dorosły człowiek wybrać powinien (nie czuję się zbyt dorosłe, choć dzisiaj, wyrobiłam sobie dowód). Ha! Wybrałam bajeczki i wtedy zaczęli mnie chyba odrobinę rozumieć. A mój tata zobaczył dzisiaj mój rysunek i nawet mu się spodobał. O kurczaki! Kilka dni temu spotkałam dziewczynę która nie może mieć w domu żadnych swoich mang czy anime (co innego czytać w "Kawaii" o kimś takim, a co innego...)

Boczek
Pozdrawiamy Cię jedną z moich "Sa-
datego kocham moich ro-
dziców

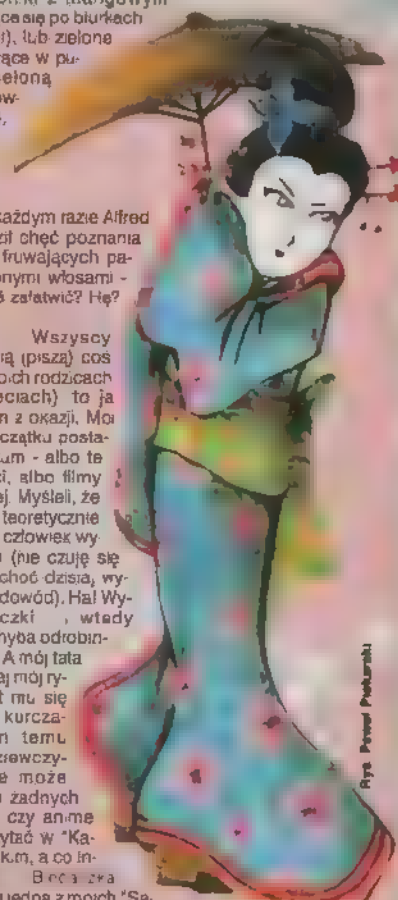
Katarzyna Łuczka, Gdańsk

 **My też ich kochamy! Myy taaż! Ups... Alfred, coś ty mi znów dośal do herbaty, co?**

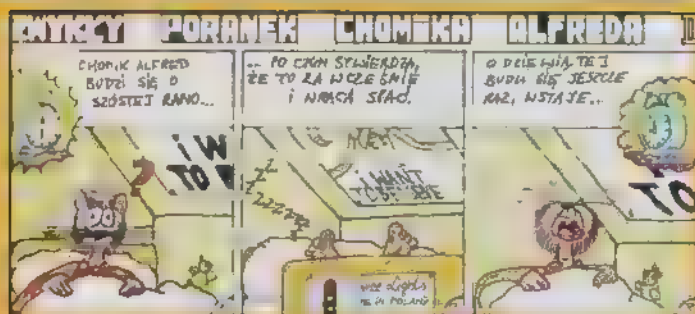
Od lat pasjonuje się mangą, anime i bardzo się uczyłam, gdy po raz pierwszy ujrzałam Wasz magazyn. Od tej pory nie zgapiłam ani jednego numeru. Ale muszę przyznać, że staczące się na dno Opisujecie "Sailor Moon" - niestety będzie (choć nie ja nie jestem jej, fanek). Niestety są czytelnicy którzy kochają czarodziejki. Ale biegam Was! Nie opisujcie takich bzdur jak "Kot w butach", czy też "Robin Hood" i nie wmiawiacie nam, że to manga. To przecież są bzdurne bajki dla dzieci. I tak samo to Wasze okropne studio Ghibli, albo też Tsubasa (wstępną ozór). Jeśli chcecie pisać artykuły o tych banalnych bajkach to zęgnajcie. PS Jeśli chcecie dalej opisywać te głupe bajki, to wydajcie specjalny magazyn pt "Bajki dla najmłodszych".

A-san, Szczecin

Hmm... przyznam się, że z największym trudem powstrzymuję się od użyczenia odpowiedzi na... A-sa! gładziw... że po... wszystkim co zostało już napisane w Kawaii (a przecież autorka istu wyraźnie sugeruje, że Kawaii kupu, a nie od dziś) A-sa nie wie, że manga/anime ma wiele



THE



Humor zawarty w tej historii świadczy o niezłomności i odwadze. Autorem tej zabawnej
tematycznie profesjonalnie po prostu szan. pomysłowego i sprawnie napisanego



more. Co prawda Alfred po prostu tego nie chciał.



obliczy i jest dla każdego. Po raz wtóry na naszych łamach oddaję głos Czytelnikom... do dzieła kochani, ustosunkujcie się do wypowiedzi A-san

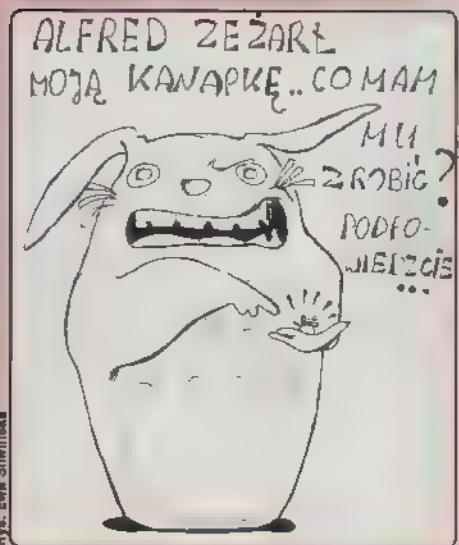
(...) Siedziałam sobie oglądając po raz któryś, z niesłabnącym zachwytem ściszoną kłak Amritage (szukającą szczerze zastawiam w lombardzie, żeby kupić sobie kasety!) i nagle mnie tknęło. Tknęło mnie dopiero za którymś razem (...). Tknęło mnie w końcowej partii filmu. Pustynia, nastrój, bohaterowie jadą do laboratorium "ojca" naszej cyborgini. Miejsce nazywa się Dunwich Hill, jak informuje polska wersja tłumaczenia. I tu się zaczęło. Oderwałam gałki oczne od ekranu i popędziłam po stosowną bibliografię (O rety o rety, skąd ja to znam...). Może tym i na to nie zwróciła uwagi, ale w wieku lat trzynastu, po przeczytaniu "Koszmaru z Dunwich" (tak się pisze) całą noc ze strachu nie spałam. Opowiadał mi o niej jakiś H.P. Lovecrafta, polecam jak ktoś chce rozwinąć początki neurozy, bo to jedno ze smakowitszych. Występują tam miejscowości Dunwich, bohater o imieniu Wilbur (pół-człowiek, pół-połwół akurat imię dla asystenta dr Asakury) oraz... tak, proszę państwa, napięcie rośnie... niejaki dr Amritage, zbawca ludzkości zresztą. Więc ja się pytam, kto się naczytał starych, amerykańskich horrorów? He? Upprzedzam to nie żaden cyberpunk, tylko solidny horror z lat 20-tych z inspiracją z Poe go. Ale jeśli to tylko przypadek, to niach mnie Wielki Cthulu kopnie macką! Zresztą, ech, żeby tak anime w klimatach z Lovecrafta... a jutro wszyscy siwiuteńcy za zgrozy. Forma niestety już mocno przestarzała, ale wyobraźnię to pan miał, że szponki! iza! Yeah!

Regina Mrówka, Wrocław

Oj tak, to prawda - niektórzy członkowie redakcji również są miłośnikami twórczości mistrza Lovecrafta. A tak swoją drogą - anime w tym klimacie? Jak najbardziej! Gwarantuję, że takie pozycje istnieją.

(...) Moja koleżanka przeczytała w Kawaii recenzję mangi DNA? i bardzo jej się spodobała. I tym zachęciła mnie do jej przeczytania. Przeczytałam jeszcze bardziej mi się spodobała niż jej. Zauważyłam, jak słodką kreskę ma Masakazu Katsura. Tę recenzję zachęciłam się do przeczytania innych recenzji mang tego autora (Video Girl Ai, IS). Te również mi się spodobały. Później obito mi się o uszy, a potem zobaczyłam, że to są mangi dla chłopaków. Katsura rysuje przeważnie (tak mi się wydaje) takie mangi. Ale już było za późno - bardzo je polubiłam. I teraz przechodzę do pytania - co mam zrobić? Czy dziewczyna może czytać (lubić) mangi dla chłopaków?

T.A. Mitaka, Bułgoraj



Rys. Ewa Śliwka

Czy może? Ależ oczywiście, że TAK! Nie jest żadną tajemnicą, że mimo podziału na mangi dla dziewcząt i chłopaków, obie strony "wy czytują sobie wzajemnie" przeznaczone dla siebie pozycje. Możesz być spokojna - jest to jak najbardziej, normalne. Dziewczyny się ilu chłopaków czyta mangi przeznaczone dla dziewcząt - nie ma w tym nic nadzwyczajnego. Manga już taka jest... miłej lektury dzieł Masakazu Katsury...!

(...) Czy mogliście zrobić listę 10 anime, które Waszym zdaniem byłyby odpowiednią do uświadamiania rodziców? (...)

Ami, Kraków

Czy mogliście? Hmm... w sumie tak jest ich zresztą o wiele więcej niż tylko dziesięć, wszystko zależy od tego ile masz lat i co chcesz udowodnić... Jeśli chcesz pokazać, że w mandze/anime nie dominuje przemoc i seks, to nadadzą się do tego prawie wszystkie dzieła studia Ghibli. Jeśli chcesz pokazać, że anime/manga oprócz dobrej zabawy mesie ze sobą również głębiek przesłania, to raz jeszcze proponujemy studio Ghibli, a ponadto twórczość Mamoru Oshii czy też Katsuhiro Otomo. Jeśli chcesz udowodnić, że manga to nie tylko produkcje dla dzieci, w takim razie polecamy raz jeszcze dwóch ostatnich twórców, a na dokładkę dzieła z wytwórni Gainax... naprawdę jest tego sporo i jeśli uważnie czytasz Kawaii, takich przykładów nie powinno Ci zabraknąć - problem polega tylko na tym aby je mieć pod ręką.

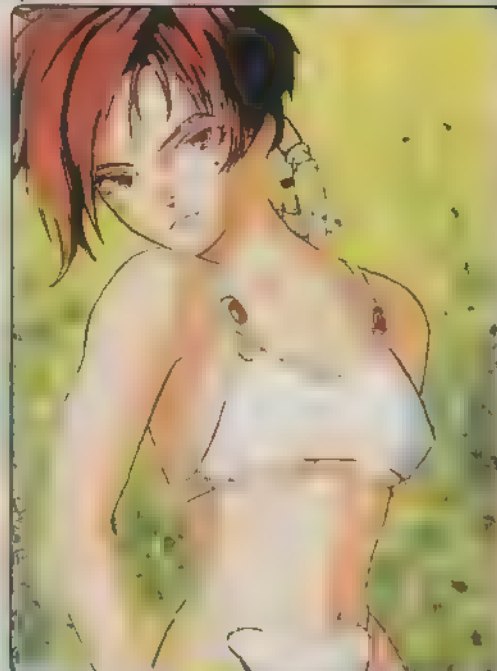
(...) Były pytania w stylu: Dlaczego oglądasz te bajki? A co w tym takiego pouczającego dla nastoletniej dziewczyny? Weź się za naukę, a nie czytanie jakichś głupich komiksów! Ja w twoim wieku... etc. etc. Pewnego dnia powiedziałam, dość. Wzięłam wszystkie materiały na temat mangi i długo rozmawiałam z rodzicami. Wyjaśniłam im dlaczego się tym interesuję i co to jest (tak naprawdę) manga i anime. Uświadamiliam ich, że to, a mówię prawdę, a nie ludzie z zewnątrz (znajomi itp.), którzy krytykują coś, o czym nie mają pojęcia. Zrozumieli, jwierzy, a e to ja musiałam coś zrobić (pierwszy krok w ich stronę). (...)

Aleksandra, Warszawa

Otóż i to Drodzy Czytelnicy. Pierwszy krok może nie jest łatwy, ale czasami trzeba się na niego zdobyć, aby przełamać lody i rozwinąć nie zrozumienia. Brzmi trywialnie? - bo i jest trywialne, ale za to potrafi zadziałać w sytuacjach, które z pozoru i bardzo często, wydają się bez wyjścia.

(...) Uwielbiam oczy Miyu, wyglądają na zmęczone życiem, jakby świat stał się dla nie, obojętny. Pragnie odejść, odpocząć. Miyu nie ma w oczach tego blasku (ma inny) co Usagi, pełne energii, ciepła i nadziei. Każde oczy kryją w sobie zagadkę. Uwielbiam oddech z drugiej serii Sailorów - "Ochronić Ghibli...". Ich oczy są inaczej narysowane niż zazwyczaj. Patrząc na nie ogarniam mnóstwo dziwne uczucie. Zazwyczaj w oczach Sailorów nie widać zrenic, bo zastania je ta biała owalna plamka, ale nie w tym odcinku. Zrenice są lepiej widoczne, bo i plamki są mniejsze. Oczy Rei z Evangeliona są smutne, jak kwiat pomiędzy cierniami. Tak szczerze, to uważam, że oczy w postaciach mangowych są najważniejsze, to one zdradzają nam, co czuje bohater. Za każdym razem potrafią zaskoczyć swym wyglądem. Niektóre oczy są puśne, wtedy wiem, że to postać bez duszy. Artysta daje duszę temu co stworzy. Dzieło bez duszy nie ma przyszłości. Kawaii ma wielką duszę, patrząc na nie czuje się tę energię włożoną w powstanie każdego numeru. Czasem, gdy nie chcę mi się rysować, próbuję się zmuszać. Zaraz po narysowaniu postaci mi się podoba, ale następnego dnia spoglądam na nią i czuję jak by mówiła: "Dlaczego nie dałaś mi duszy?" Zazwyczaj jestem roztrzępiona, a teraz piszę takie rzeczy... 23 00 tak szybko? Niedługo mama zawoła - "jeszcze nie spisz?" - wtedy będę musiała zgasić światło, położyć się spać. Noc to czas na rozmyślanie. Może dała...

Rys. Paweł Plekarski



Szczurek

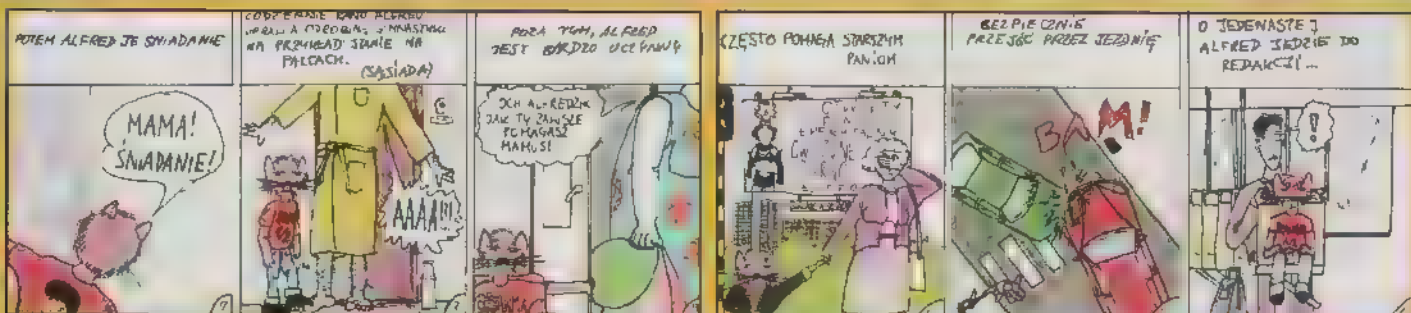


Rys. Emilia Baczynska

go wszystko lepiej idzie mi wieczorem. Pisanie, rysowanie, czytanie. Dla wielu osób Kawaii stało się czymś więcej, niż tylko gazetą. Stało się snem na jawie, spełnieniem najskrytszych marzeń. Właśnie mama weszła do pokoju i powiedziała, żeby się położyć. Ale ja nie chcę spać! Może jutro to co napisałam już nie wyda mi się takie fajne. Patrzę w lustro i zastanawiam się, czy to wszystko nie jest snem. Może całe moje życie jest snem. Moja śpiszona podświadomość wysyła mi obrazy. Wiem jedno, że jeśli to sen, nie chcę się budzić. Jeśli się obudzę, to jedno życie się zakończy, a rozpocznie drugie. Oby w tym drugim życiu znalazło się miejsce na Kawaii.

Monika Cyran, Aleksandrów

Cześć! Mam 21 lat i studuję na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Warszawskiego. Pragnę podzielić się moimi spostrzeżeniami odnośnie mangi, a zwłaszcza jej polskiej odmiany. Mowa





oczywiście o Tsubasie. Zachwyliłem się tą bajką. Pierwszy raz zetknąłem się z nią 2 lata temu na niemieckojęzycznym kanale RTL2. Była perfekcyjnie zrealizowana. Obraz idealnie współgrał z dźwiękiem... Jak samo to robiło wrażenie (w przeciwieństwie do "obróbki" na Polsacie 2). Jest to niestety produkcja i przy bliższym wglądzie zadaje kłam teorii, iż bajki są rzeczą niepoważną (tak pokulił jeszcze w Europie!). Poeta w Tsubasie są bardzo realistycznie pod względem psychologicznym. Ich charaktery nie są zawieszane w mentalnej próżni. Egzemplifikując: Kogoro doznał w dzieciństwie wstrząsu (zmarł mu ojciec), musiał się wcześniej usamodzielić dojrzeć. Rozwodził butelki, gazety. Stąd wzięła się jego siła fizyczna i nastawienie do życia. Wszyscy ko chali robić sam, był niefury w stosunku do innych. Drugi z brzegu przykład, mający kłopoty ze wzrokiem i przez to popadający w alkoholizm Roberto Hongo, trener Tsubasy odnajduje w nim część siebie, kiedy był młody! Dlatego postanawia się nim zaopiekować. Przykłady można by mnożyć. Najważniejszy jest jednak w owej bajce przekaz ideologiczny, przesłanie. Następuje ciekawe zderzenie dwóch systemów wartości: Tsubasy oraz Kogoro. Przede wszystkim (co przypuszczam) różnicuje ich stosunek do futbolu. Tsubasa cieszy się grą, to jest jego całe życie, nie wyobraża sobie siebie bez futbolówki i nogi. Czerpie z gry przyjemność. Jest lineyjnym technikiem. Odwrotnie Kogoro. Borsko jest dla niego jakby areną gladiatorów. On traktuje futbol jak niesłanną walkę, gdzie "siabsza kasa pęka". Liczy się tylko zwycięstwo. Gra bardzo siłowo. Różnica w pojmowaniu piłki nożnej, sięgają głębiej: tyczy się to ich stosunku do gry zespołowej. Tsubasa buduje zespół. Jest najlepszy, ale prazto dojrzejawą przy nim inni. Kogoro myśli tylko o sobie. Z biegiem czasu jednak dojrzeje. Bajka obfituje również w dramaty (vide Mizugi - jego choroba serca, która uniemożliwia mu grę). Podstawowym przesłaniem tej pełnej pasji, dynamicznej animacji jest pokazanie, iż należy dążyć do sukcesu, realizować swe marzenia i nie bać się ich, robić w życiu to, co się lubi najbardziej. Wyimowne jest zakończenie: Kogoro uzyskuje remis na wagę zwycięstwa, po trzech latach twardej walki. Jest on już jednak innym człowiekiem. Pojął, na czym polega rola ka-



Rys. Jolita-son.

ptana - gra zespołowa. Dw remis jest również sukcesem Tsubasy, który walczył z iloznymi kontuzjami i Nankatsu, pozbawionego ozolowych zawodników (Mizaki, Genzo). Cały ten przydługi wywód miał pokazać, iż animacji nie można lekceważyć. Poziomie banalne, zawierają jednak wiele istotnych treści.

MAZAK

(...) Jaka szkołę trzeba skończyć (tylko nie piszcze ze żądni...), aby pracować tak jak Wy pracujecie, tzn. siedząc jeść ciastka, ogrydać anime, a w drodze do ciastkami układać w myślach recenzje?

Eugenia de Basille

Hjee, hjeeee, no nie, aż tak "rozowo" to z tą naszą pracą nie jest, ale co do tych ciastek to w przypadku niektórych członków zespołu redakcyjnego masz trochę racji. Co się natomiast tyczy szkoły, hmm... najlepiej żeby była dobra, to już na

dobry początek wystarczy, a reszta to miłość do tematu, wiedza, siła wola i um ejtności, którymi w takiej pracy należy dysponować. Trochę szczęścia też się przyda. :) A tak poza tym... ooo przepraszam - teraz mamy przerwę - Gato i Ina właśnie wrócili z zakupami z ciastkami....

(...) Jak powstało Kawaii? Kto wpadł na ten pomysł? Jak zabrano "zaioę tego statku"? Jakże były pierwsze pomysły, sondaże, przewidywania, itp. (...)

Virgo, Kraków

Hmm... z tym, pytaniam odsyłam do Kompendium Kawaii - patrz druga strona okładki w tym numerze :)

(...) Moja obojętność w sprawach mangi, anime iwalaby pewnie w nieskończoność, gdyby nie fakt, że jestem wielkim miłośnikiem fantazy. To kien to mój guru. Pewnego dnia (a raczej późnego wieczora) włączyłem Cana. Plus, doznałem szoku. Wiecie chyba o co m. chodzi? Tak tak. Kronika Wojny



Rys. Falka

Łodoss. Czegoś takiego było mi trzeba. Nie jest więc chyba dziwne to, że kiedy w kiosku zobaczyłam 21. numer Kawaii, a w nim obszerny opis ROLW, kupiłam go bez wahania (...). Chciałbym wyrazić uznanie za profesjonalny wygąd i zawartość pisma i prosić o dalsze propagowanie klimatów fantazy na łamach Kawaii

Paweł Kalinowski, Łańcut

Dziękujemy za miły list, cieszymy się z przybycia nowego fana i zapewniamy, że fantazy w Kawaii nie zabraknie, gdyż jest to bardzo bogato reprezentowany gatunek w mandze i anime

(...) Zauważyłem u siebie ciekawą rzecz. Odkad oglądałem anime i słucham muzyki z niego pochodzącej stałem się romantykiem. Kiedyś muzykę z np. Oh My Goddess! wyrzuciłbym przez okno. Czemu? Ano, bo nie wali 200 BPM, słowem - nie technoi! A teraz? Gdy słucham np. tracku 8 z Tenohi Muyo i przypomniał sobie scenę, z której, pochodzi to aż i za się w oku kręci. (...)

Shumira Sosnowiec

Oj tak - muzyka w anime to zupełnie osobny rozdział "mangowej magii". Tematyka jest tutaj tak szeroka, jak szeroka może być tylko w anime - mandze. Jeszcze kiedyś wrócimy do tego tematu, bo taki fakt - warto przywrzec się temu nieco bliżej

List, który właśnie trzymacie w rękach nie jest co prawda pierwszym listem, jaki do Was wysłałam, ale ten porusza chyba najważniejszy problem nie tylko mój, ale i części fanów z całej Polski. Chodzi o brakujące numery Kawaii, których nie można dostać nawet w antykwariatach! (...) Domyślam się, że dużo mi nie pomożecie, ale chociaż powiedcie, czy dla Waszych fanów nie planujecie do druków? (...)

Emu Anya, Warszawa

Niestety po raz kolejny muszę zmartwić zarówno Ciebie droga Emu, jak i pozostałych Czytelników liczących na dodruk brakujących numerów Kawaii. Takowych dodruków niestety nie przewidujemy. Ostatnią deską ratunku są inni fan, którzy mają podwójne egzemplarze danego numeru i lub też chcą się ich pozbyć. Jest jeszcze jedno wyjście - być może nie w stu procentach zadowalające, ale jednak w pewien sposób może pomóc - Kompendium Kawaii. W tym unikatowym wydaniu znajdują się również teksty z poprzednich numerów Kawaii, być może tam znajdziesz brakujące materiały i informacje.

(...) Mam nową ksywkę dla Mr Gato i Jednego - Mr Gacie i Mr Yogi. Kawaii, co?

Ana Koto, Sroch

Yhyyyy!

Regulamin Galerii Czytelników KSK

1. Prac nie należy wysyłać.
2. Prace należy wysyłać na adres: Redakcja Kawaii, ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław.
3. Minimalny format pisma to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wysłane na deskę i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek rodzaju (kratka, linia itp.). Prac nie należy wypinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAZNYMI LITERAMI. Oprócz pseudonimu, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie - to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii KSK).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wyrażania prac (kredki, farby plakatowe, ołówki, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku np. kredki surowych i waga nie gwarantujemy wyrażenia pracy, gdyż wykonane były technikalami surowymi najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopertę należy dopisać wyraźnie literami, że praca przeznaczona jest do Galerii Czytelników KSK.
8. Zamiast oryginału, można przysłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ich treść. Redakcja nie odpowiada za treść prac.
10. Redakcja nie odpowiada za treść prac.

WYDAWNICTWO SILVER SHARK
"KAWAII KSK"
ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław



KU PRZESTRODZE I PAMIĘCI

Litościwy, niekiedy, a nawet łagodny (choćby w ściech). Te dwa przemila imiona będące przejawem ekstremalnie czarnego humoru nadano dwóm bombom, które nieodwracalnie zmieniły historię i oblicze naszego świata.

10 sierpnia długo jeszcze kojarzyć się będzie Japonczykom z nową wizją piekła, jakie eksplodowało nad głowami mieszkańców Hiroszimy tego dnia, w 1945 roku. Krótko po godzinie ósmej, w czasie, gdy większość dorosłych szła do pracy, a dzieci maszerowały do szkoły, na niebie dostrzeżono trzy super fortece B-29. Nie ogłoszono alarmu przeciwnikowego. Hiroszima nie była celem, strzelała tylko ostrzegawczo i nikt nie spodziewał, że może być celem ataku. Z pokładów samolotów zrzucono cztery spadochrony. Trzy z nich arcały w powietrzu aparaturę naukową, mającą umożliwić

Po wybuchu bomby miasto wyglądało dokładnie tak samo, jak malowidła w świątyniach buddyjskich przedstawiających piekło.

Jak widac osiągnięcia amerykańskich naukowców były imponujące. Jako pierwszy udało im się unicestwić w kilka sekund ponad 80 tysięcy ludzkich istnień. W trzy dni później, 9 sierpnia 1945 roku ofiarą wywołanej energii atomu stało się Nagasaki. Jego mieszkańcy mogą mówić o prawdziwym wyroku przeznaczania. Nagasaki bowiem nie miało być pierwszoplanowym celem nalotu, a jedynie polem alternatywnym. Miastem, które miało podzielić los Hiroszimy była Kokura, na której terenie znajdowały się arsenały i pomniejsze obiekty militarne. Los w postaci chmur i wiatru zdecydował inaczej.

W Nagasaki rolę kata odegrał samolot B-29 nazwany "The Great Artist" (Wielki Artysta). To od imienia jego dowódcy, kapitana Fredericka G. Bocka "Book's Op". Podczas lotu jednego z jednostki dowodził dwudziestopięcioletni kapitan Charles Sweeney. Jak ten wspominał, warunki pogodowe były tego dnia bardzo kapryśne. Silny wiatr przesuwający grubą warstwę chmur uniemożliwiał bombardowanie Kokury. W końcu zdecydowano o zmianie kursu na Nagasaki. Niefortunną dziurą w chmurach spowodowała, że trzy super fortece pozbity się swojego ładunku. Wybuch nastąpił o 11.01 na wysokości 550 m nad centrum dzielnicy Urakami. "Fat Man" ważył 5000 kg i miał moc wybuchu 22000 ton TNT, a do jego skonstruowania było potrzebnych 1000 ton.

Chmura opasek wyewakuowała siłą wybuchu zakryła niebo. Zapadła kilkunastominutowa ciemność, porównywalna z zaćmieniem słońca.

Nagasaki uratowały od większych zniszczeń, nie do końca centralny zrzut ładunku i położenie miasta. Okoliczne wzgórza przechwytyły i złagodziły podmuch fali uderzeniowej. Mieszkańcy mogą mówić o opiece bogów, bowiem w chwili wybuchu zginęło ich "zaledwie" około 35 tysięcy (licząc sumaryczną ofiarę podaną na pomniku w epicentrum wybuchu podaje liczbę ok. 74 tysięcy osób). Oczywiście liczba ta (podobnie jak w wypadku Hiroszimy) nie uwzględnia ilości ofiar, które pochłonęły promieniowanie gamma i neutrony. Ofiary choroby popromiennej umierają do dziś. Tak jak ich dzieci i wnuki.

Ocenia się, że na skutek śmierci we krwi, ilość ofiar bomb atomowych zrzuconych w 1945 roku można liczyć w set-

ki tysięcy. Jak wyglądają Hiroszima i Nagasaki pierwsze ofiary bomb A - dzisiaj? Żyją... I raz do roku oficjalnymi uroczystościami przypominają o swoim istnieniu, oszczędzając świat przed losami, jakiegoś społeczeństwa.

W tym do obecnie kojarzą się z wybuchem są charakterystyczne pomniki obu miast. W Nagasaki jest to centralna akcja zamknięta masywnym kamiennym monumencie. Pół nagi mężczyzna rozpościera swoje ręce. Lewa prosi, czy może żąda pokoju na ziemi, prawa oskarżycielko wydatka ku niebu skąd przybyła śmierć.

W Hiroszimie jest to znajdujący się w centrum Parku Pokoju (Peace Memorial Park) piękny w swojej



Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch

Wybuch



Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

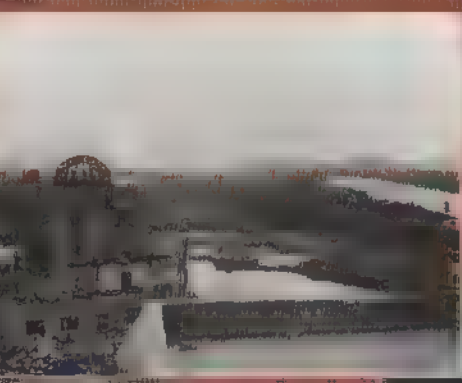
Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

Pomnik w Nagasaki

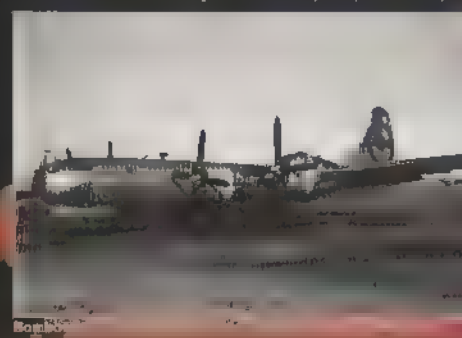


skutki premierowego wybuchu. Ożarowy spadochron zrzucony z pokładu bombowca Enola Gay, dowodzonego przez pułkownika Paula Tibbetta, miał podpalić bombę, o której tak naprawdę nikt nie wiedział. Materiałem użytym do jej stworzenia był uran, bomba miała wagę 4500 kg, a jej moc określono na 20000 ton TNT.

O tym co "Little Boy" potrafił, przekonano się o 8.14, gdy bomba osiągnęła pułap 570 metrów i znalazła się dokładnie nad szpitalem Shima.

Ekspłodowało słońce

Wielkość miasta przestała istnieć. Fala uderzeniowa zniszczyła wszystko co stało na jej drodze w promieniu ponad dwóch kilometrów. Pożar wywołany falą ognia trwał trzy dni i strawił dziesiątki tysięcy domostw. W punkcie zero temperatura osiągnęła niemal 6000°C, a ciśnienie prawie 8 ton na m². Ludzie, którzy znaleźli się w pobliżu epi-



centrum, wyparowywali w ciągu kilku sekund. Po tych, którzy stali w pobliżu betonowych murów, pozostali tylko widoczne do dnia dzisiejszego ci-

centrum, wyparowywali w ciągu kilku sekund. Po tych, którzy stali w pobliżu betonowych murów, pozostali tylko widoczne do dnia dzisiejszego ci-

centrum, wyparowywali w ciągu kilku sekund. Po tych, którzy stali w pobliżu betonowych murów, pozostali tylko widoczne do dnia dzisiejszego ci-

centrum, wyparowywali w ciągu kilku sekund. Po tych, którzy stali w pobliżu betonowych murów, pozostali tylko widoczne do dnia dzisiejszego ci-

centrum, wyparowywali w ciągu kilku sekund. Po tych, którzy stali w pobliżu betonowych murów, pozostali tylko widoczne do dnia dzisiejszego ci-

centrum, wyparowywali w ciągu kilku sekund. Po tych, którzy stali w pobliżu betonowych murów, pozostali tylko widoczne do dnia dzisiejszego ci-

centrum, wyparowywali w ciągu kilku sekund. Po tych, którzy stali w pobliżu betonowych murów, pozostali tylko widoczne do dnia dzisiejszego ci-

Odrzućcie wszelkie bronie i wojny atomowe, dajcie narodowi żyć w prawdziwym pokoju! Pozwólcie być dzwonowi, by jego dźwięk dołbał do uszu każdego człowieka we wszystkich zakątkach świata. Uczyńcie to! Wy przyjaciele! Rozkolejście ten dzwon dla pokoju.

Polonia, Tubielewicz - 1984 - "Historia Japonii".
Michał Dąbrowski - "Nasze Księgarnie 1977 - Japonia Nippon".
Werner Heise - "Little Boy and Fat Man" - raport.
William Laurence - raport z nalotu na Nagasaki.



Pomnik w Hiroszimie z widocznym szkieletem budynku

Pomnik w Hiroszimie z widocznym szkieletem budynku

Pomnik w Hiroszimie z widocznym szkieletem budynku

Pomnik w Hiroszimie z widocznym szkieletem budynku

Pomnik w Hiroszimie z widocznym szkieletem budynku

Ohayo !!!

PROPORCJE

Dzisiaj...

TWARZY

RYSUJEMY



Czy pamiętacie z poprzedniej lekcji czym jest kanon? Ustaliśmy, że jest to zbiór pewnych praw i proporcji, które określają budowę dowolnego tworu (w tym człowieka) w jego idealnej postaci. W ostatnich numerach omawialiśmy prawa rządzące postacią ludzką. Dzisiaj zajmiemy się twarzą. Na początek twarz rysowana klasycznie czyli rysunek nr 1.

Za obszar twarzy uważa się jej część, zawartą między podbródkiem a linią włosów. Twarz możemy podzielić na dwie symetryczne części, pionową linią przechodzącą przez nos. Kanon zakłada podział poziomy twarzy na trzy równe części.

Pierwsza linia od góry (A) wyznacza nam linię włosów, druga (B) linię brwi, trzecia (C) koniec nosa, ostatnia (D) koniec podbródka. Obszary BC i CD również dzielimy na trzy części każdy. W polu BC górna 1/3 zawiera w sobie oczy; środkowa 1/3 obszaru CD zawiera w sobie usta. Linie pionowe wyprowadzone z kącików ust powinny wyznaczyć położenie źrenicy w oku. Górna część małżowiny usznej ma swój początek na linii (B) i sięga do 2/3 obszaru BC. Zwróćcie uwagę na linie (E) i (F) Ograniczają one w pionie owal twarzy ludzkiej. Linie trójkąta wyprowadzone z przecięcia linii (E) i (F) z linią (A) do czubka nosa również mogą służyć do zlokalizowania środka oka.

Oczywiście takich zależności jest więcej, ale akurat te będą nam potrzebne do znalezienia analogii w twarzach postaci z mangi i anime.

Każdy kto miał kontakt z mangą i anime w wykonaniu kilku różnych mangaków, przyzna mi zapewne rację. Trudno jest znaleźć jakiś złoty środek na rysowanie twarzy. Każdy z uznanych mistrzów rysuje w sposób charakterystyczny dla siebie. Bez większych problemów można więc odróżnić kreskę i tym samym twarz rysowaną przez np. CLAMP, Rumiko Takahashi czy Masamune Shirow.

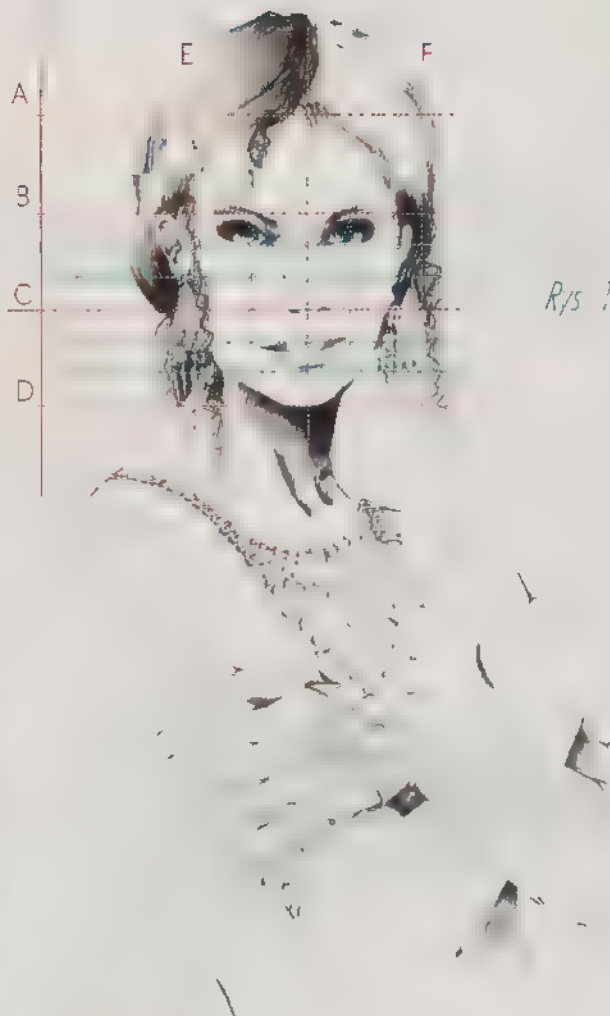
Problemem jednak nie jest to co je od siebie różni, ale jakie elementy i proporcje są dla nich wspólne. Spróbujmy omówić te podobieństwa w oparciu o kanon klasyczny.

Podzielmy twarz podłużną (rys. 2) jaką rysuje sporo ilość grafików i twarz owalną (rys. 3) jaką rysuje m.m.. Clamp na trzy równe, poziome części. Możemy je podzielić również pionową linią na dwie symetryczne połowy.

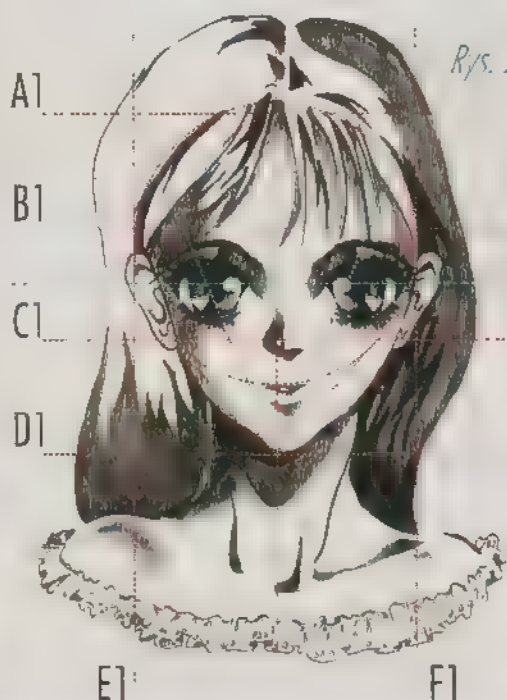
Podobnie jak w kanonie klasycznym linia (C1) przebiega przez nos, a oczy zawierają się wraz z brwiami na obszarze B1-C1. Podobnie jest z uszami, w całości mieszczą się między liniami B1 i C1. Ramiona trójkąta z przecięcia linii A1 z liniami E1 i F1 do podbródka wyznaczają położenie oka kącików ust.

Położenie oka wyznacza również linia dzieląca na połowy obszar B1-C1.

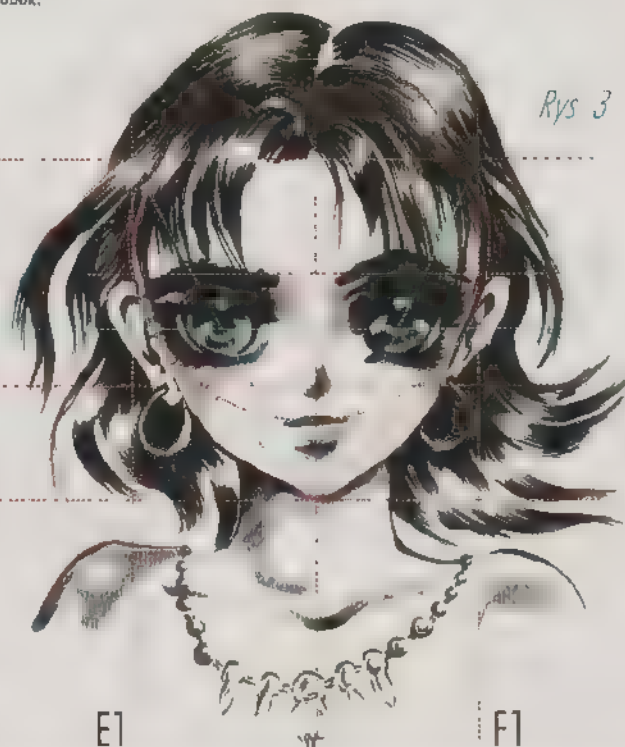
Po co dorysowałem koła i styczność do nich, wychodzące z podbródka, zobaczcie na stronie obok.



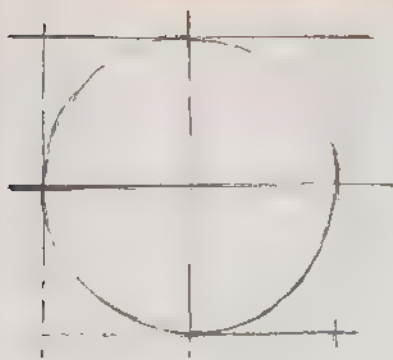
Rys. 2



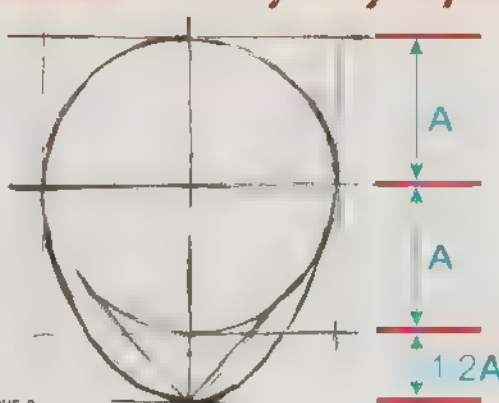
Rys. 3



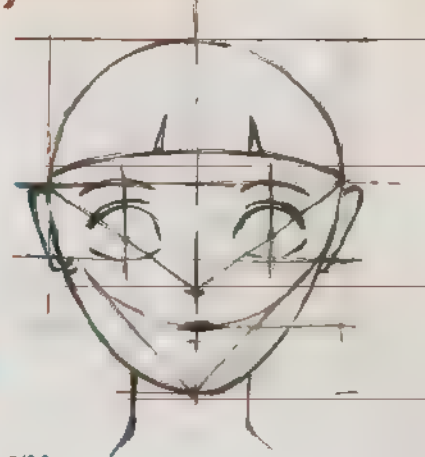
KROK PO KROKU - czyli rysujemy twarz



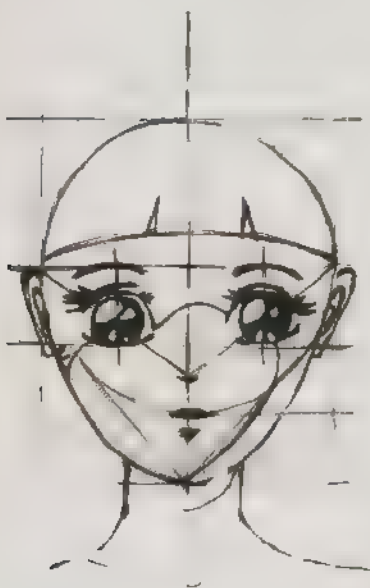
RYS 1.
Rysujemy kwadrat i zaznaczmy jego oś. Pionowa oś kwadratu posłuży nam jako pionowa oś rysowanej twarzy.
W kwadrat wpisujemy koło.



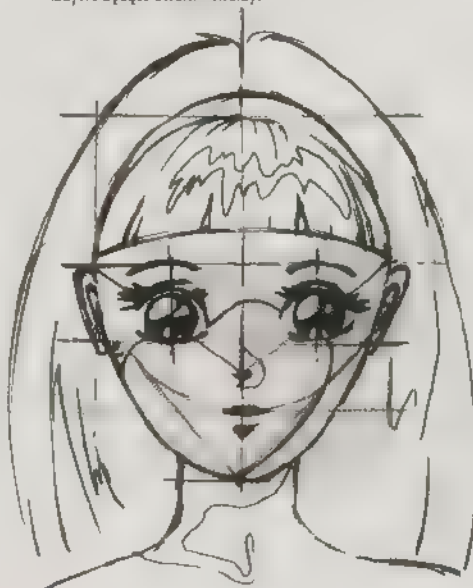
RYS 2
Na osi pionowej twarzy odlegamy dodatkowy punkt, który zaznaczy nam podbródek. Jego odległość od kwadratu zależy od tego, jak bardzo pociągamy twarz chcemy uzyskać. Ja użyłem $1/2$ modułu A . Rysujemy styczne do koła i potem wyznaczamy symetryczne krzywe będące owalem twarzy.



RYS 3.
Zgodnie z tym co pisałem na poprzedniej stronie wyznaczmy położenie ust, nosa i owalu oczu i brwi.
Dorysowujemy uszy i zaznaczmy zasięg grzywkę.



RYS 4
Zaczynamy wstępnie dopracowywać szczegóły. Zaznaczmy bliki na oczach, a ich położeniu w zależności od kąta widzenia napiszę wkrótce - przy okazji lekcji rysowania oka. Wstępnie ustalamy grubość brwi i rzęs.
Zaznaczmy linię cienia na twarzy...



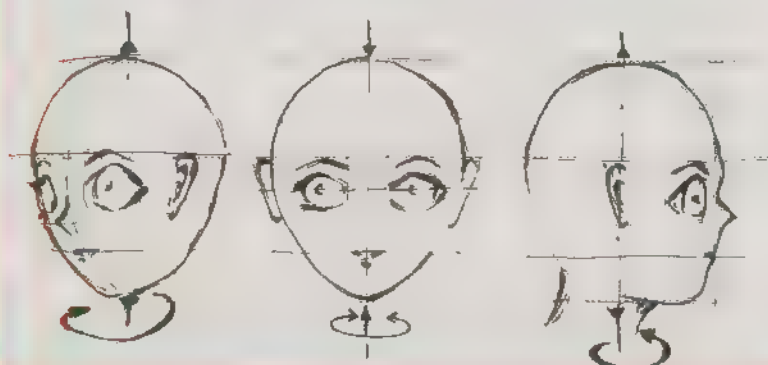
RYS 5
Dopracowujemy szczegóły oczu i cieni. Dodajemy fryzurę (a tym również wkrótce) i zaznaczamy jak na jej powierzchni rozłoży się światło. Teraz mamy dwie możliwości ostatecznego wykończenia naszego rysunku. Można bądź wygumkować linie konstrukcyjne szkicu...



RYS 6
Bądź przyłożyć nową kartkę (lub kalkę) i odrysować na niej wszystkie "czyste" linie, poczynając od cienia (a technikę rastrowania lub podkładania koloru na skanie na kolejnych etapach). Na razie proponuję ołówki, farby lub rozwodniony tusz. Dodatkowo pozwala to na ostateczną niewielką korektę. Ja przykładowo nieco opuszczałem poziom oczu... i głowy.

ZADANIE DOMOWE

Zadanie początkowo może się Wam wydać trudne, ale potraktujcie je jako swoisty eksperyment. Powróćmy do rysunku nr 3 z tej strony, na którym narysowałem głowę z zaznaczonymi osiami, podziałem twarzy i wstępnie zaznaczonymi oczyma, nosem, ustami i uszami. Wyobraźcie sobie że jest to rodzaj globusa, ustawionego na pionowej osi, który możemy sobie dowolnie obracać w lewo i w prawo. Linie podziału twarzy potraktujmy jako południki - również one. Teraz wyobraźmy sobie z kolei, że obróciliśmy wspomniany wyżej globus. Zastanówcie się co będziemy widzieć i jakie elementy twarzy znikną lub ulegną skróceniu.



Jeszcze raz powtarzam... Potraktujcie te ćwiczenia jako nowe doświadczenie, jak znudzi się Wam już rysowanie twarzy. Jako tymczasową wskazówkę jak może to wyglądać potraktujcie rysunek zamieszczony obok. Do rysowania twarzy z profilu, czyli z boku, jeszcze wrócimy za dwa miesiące. Wówczas będziecie mogli porównać wyniki swoich eksperymentów, z tym co chcemy Wam przekazać.

W PRZYSZŁYM NUMERZE:
TWARZ INACZEJ I DUŻE (NIEKONIECZNIE NIEBIESKIE) OCZY

Wielka PROMOCJA



Oferta ważna do wyczerpania zapasów!
Angielskie wersje językowe!

49,90

FINAL FANTASY



MD GEIST

59,90

SAMURAI SHODOWN



specjalna

Urotsundoji III

OSTERFEND III

Vol. 1-4

Zestaw tylko 199,90 zł
Kaseta 63,90 zł

MAGROSS 2 EPS

Vol. 1-3

Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

ROBOTECH

Generation 1: Happiness

Vol. 1-10

Zestaw tylko 459,90 zł
Kaseta 63,90 zł

STARBLAZERS

Vol. 1-6

Zestaw tylko 299,90 zł
Kaseta 63,90 zł

BATTLE SKIPPER

Vol. 1-3

Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

RANMA 1/2 OAV

Vol. 1-3

Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł



FATAL FURY

PLASTIC LITTLE

63,90

DIGITAL DEVIL STORY



FATAL FURY

69,90



HENTAI (EROTYKA)



GHOST IN THE SHELL



MAGROSS



NINJA SCROLL



YOU'RE UNDER ARREST

Vol. 1

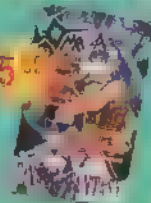


BUBBLEGUM CRISIS

Vol. 1



Fanzin



nr. 1

APPLESEED

RIDING BEAN



VAMPIRE

PRINCESS MIYU



Wydawca: MANGA Entertainment
Manga Entertainment
MANGA
ul. Rydygiera, 11-425 Warszawa
telefon: (022) 643-34-88, fax: (022) 643-34-89
e-mail: mantz@gromit.pwc.com.pl

Wyłączna sprzedaż wysyłkowa:
tel. (0-22) 643-34-88 pon.-pt. w godz. 9-17

Zapraszamy do współpracy sklepy z grami, filmami i mangami!

Prenumerata

Archiwalia i prenumerata:

- Należy WARTOŚĆ CZYTELNI I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
- Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Do rubryki „Od miesięca”, należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
- Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne”. Ceny archiwaliów podane są przy każdej pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer. Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
- W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
- Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
- Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer numeru zamawianego w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD...”. Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
- W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy skła-

dać reklamację pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja” lub e-mail: dan@silver-shark.com.pl. Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.

9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 19-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej, Daniel Śniegowski (tel. 071 343 70 71 wew. 338, e-mail: dan@silvershark.com.pl)

Zamawiać można tylko te zestawy Kawaii CD, które są podane na kwitach, czyli np.: 1 i 2, 2 i 3 itd., a nie np.: 2 i 4.

W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJASNIAJĄCĄ, na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakiegokolwiek zażalenia w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Zamawiam prenumeratę magazynu

Kawaii

od miesiąca / 99 (słownie)

☐ trzy numery 18,00 zł
☐ sześć numerów 30,00 zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1 i 2 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2 i 3 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3 i 4 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4 i 5 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00 zł

☐ Numery archiwalne
☐ KOMPENDIUM KAWAII 20,00 zł

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę magazynu

Kawaii

od miesiąca / 99 (słownie)

☐ trzy numery 18,00 zł
☐ sześć numerów 30,00 zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1 i 2 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2 i 3 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3 i 4 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4 i 5 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00 zł

☐ Numery archiwalne
☐ KOMPENDIUM KAWAII 20,00 zł

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę magazynu

Kawaii

od miesiąca / 99 (słownie)

☐ trzy numery 18,00 zł
☐ sześć numerów 30,00 zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1 i 2 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2 i 3 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3 i 4 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4 i 5 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00 zł

☐ Numery archiwalne
☐ KOMPENDIUM KAWAII 20,00 zł

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę magazynu

Kawaii

od miesiąca / 99 (słownie)

☐ trzy numery 18,00 zł
☐ sześć numerów 30,00 zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1 i 2 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2 i 3 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3 i 4 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4 i 5 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00 zł

☐ Numery archiwalne
☐ KOMPENDIUM KAWAII 20,00 zł

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP:
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

 Cena 0,00 zł Nr 6	 Cena 0,00 zł Nr 7	 Cena 0,00 zł Nr 8	 Cena 0,00 zł Nr 9
 Cena 0,00 zł Nr 10	 Cena 0,00 zł Nr 11	 Cena 0,00 zł Nr 12	 Cena 0,00 zł Nr 13
 Cena 0,00 zł Nr 14	 Cena 0,00 zł Nr 15	 Cena 0,00 zł Nr 16	 Cena 0,00 zł Nr 17
 Cena 0,00 zł Nr 18	 Cena 0,00 zł Nr 19	 Cena 0,00 zł Nr 20	 Cena 0,00 zł Nr 21
 Cena 0,00 zł Nr 22	 Cena 0,00 zł Nr 23	 Cena 0,00 zł Nr 24	 Cena 0,00 zł Nr 25
 Cena 0,00 zł Nr 26	 Cena 0,00 zł Nr 27	 Cena 0,00 zł Nr 28	 Cena 0,00 zł Nr 29

Pokwitowanie dla poczty

zł gr

słownie
złoty

wpłacający.....

Dokładny
adres.....

na rachunek.....

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel.....

podpis przyjmującego.....

zł.....

pobrano opłatę.....

Pokwitowanie dla banku

zł gr

słownie
złoty

wpłacający.....

Dokładny
adres.....

na rachunek.....

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel.....

podpis przyjmującego.....

zł.....

pobrano opłatę.....

Kawaii

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr

słownie
złoty

wpłacający.....

Dokładny
adres.....

na rachunek.....

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel.....

podpis przyjmującego.....

zł.....

pobrano opłatę.....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr

słownie
złoty

wpłacający.....

Dokładny
adres.....

na rachunek.....

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel.....

podpis przyjmującego.....

zł.....

pobrano opłatę.....

Jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagostić anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-y i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie śledźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązania nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bezprzewny bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przyćmienie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmniejszamy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzmy w Was! Powodzenia i do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajduje tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzyja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieszczamy również na Kawaii CD6 i 7, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

A co adresy
(tam należy wysłać Odezwy, a nie do redakcji!!!):

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa
TVN
Augustowska 3
02-981 Warszawa
TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa
TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa
Imperial Entertainment
Przasnyska 9
01-756 Warszawa
Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa
ITI Home Video
Klubucka 23
Warszawa
Warner Bros
Popieluski 16
01-590 Warszawa
Vision Film Distribution Company
Rydygiera 7
01-793 Warszawa
RTL7
Rosola 10, 02-786 Warszawa

Kawaii

GŁOS OTAKU! - EDYCJA TRZYNASTA

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swą wersję pełnometratową, przeznaczoną do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach i TV w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

AKIRA
GHOST IN THE SHELL
MONONOKE HIME
PORCO ROSSO
KIKI'S DELIVERY SERVICE
MY NEIGHBOR TOTORO
WINGS OF HONNEAMISE

Jestem fanem (jak) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W internecie tysięcy miłośników z całej Polski domagają się emisowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej. Wydawania anime na kasietach, płytach oraz włączenie największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być serie przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi z tego tytułu) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romantyczne, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jid-nocześnie chce zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadal nie nadają anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w wielu przypadkach przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie serie chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu były na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal ciągle oglądane są przez tysiące fanów na całym świecie.

TENCHI MUJO
KIMAGURE ORANGE ROAD
SLAYERS
MOBILE SUIT GUNDAM
MACROSS
URUSEI YATSURA
DRAGON BALL
RANMA 1/2
NEON GENESIS EVANGELION

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególnie uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakkolwiek sposób związane z Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową. Dołączam swój głos do pozostałych i mam nadzieję, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

UWAGA PRENUMERATORZY!

W związku z przejęciem magazynu Kawaii na cykl dwumiesięczny, wstrzymujemy prenumeratę NIE ULEGAJĄ ZMIANIE. Nadaj obok nazwy LICZBA ZAMÓWIONYCH EGZEMPLARZY. A zatem osoby, które wcześniej dokonywały zamówienia prenumerat, przyjmą zamówioną liczbę egzemplarzy. W razie jakichkolwiek nieporozumień, prosimy zgłaszać uwagi pod adresem redakcji z dopiskiem: "Prenumerata - reklamacja". Można również dzwonić pod numer: (021) 34-120-63, lub wysłać wiadomość pocztą elektroniczną: dat@silvershark.com.pl

W ramach nowego prenumerat Kawaii jest jeszcze ten sam adres i ten sam adres, tym mniej zapłacić!

Zajrzyj, by wiedzieć więcej

www.silvershark.com.pl



Podpowiedzi do: Hidden and Dangerous · Dungeon Keeper 2 · Amerzone



Action

PLUS

www.silvershark.com.pl

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Instrukcja: Earthsiege 2

Solucje:

Commandos: Beyond the Call of Duty

Amerzone

Dungeon Keeper 2

Hidden and Dangerous

Tomb Raider 2: Golden Mask

Poradniki:

System Shock 2

Age of Empires 2

Fighting Steel

Budka Sułera

Tipsy

Już w kioskach!